LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it - Giugno - n°156 - Edizione DVD - € 7,90

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI



SOLO SU GMC!

DRAKENSANG

Il gioco di ruolo "vecchio stile" a un ottimo prezzo!

SPECIALE!

DiRT 2

I bolidi di Codemasters tornano a sfrecciare nel fango!

ESCLUSIVA!

MODERN WARFARE 2

GMC prova il nuovo sparatutto dai creatori di Call of Duty 4!

INOLTRE...

11 giochi recensiti tra cui
SBK09 Superbike World Championship
Secret Files 2 Puritas Cordis
Braid
Company of Heroes Tales of Valor

GIUGNO 2009 156 ■ DRAKENSANG ■ SBK09 ■ SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS ■ MODERN WARFARE 2 ■ DARK VOID ■ ASSASSIN'S CREED 2

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°156 - MENS - ANNO XIII-09 € 7,90



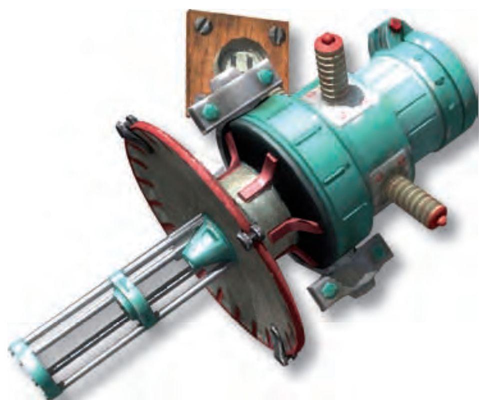
Tutto ciò che è moderno viene, prima o poi, superato. (Oscar Wilde)

Crea macchine incredibili. 200 oggetti a tua



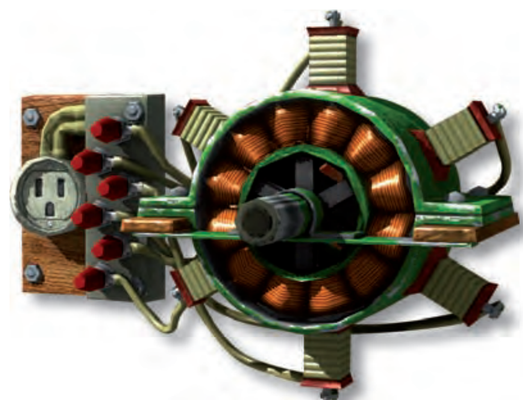
Palla di demolizione

Non c'è muro
che gli resista.



Raggio "trattore"

Collegato ad una presa di corrente,
attrae gli oggetti mobili.



Generatore voltaico

Trasforma l'energia della
rotazione in corrente elettrica.



Domino

Colloca le tessere e crea spettacolari
reazioni a catena.



Caldaia

Produce energia a vapore utile
a generare movimento.



Canestro

Scopri un nuovo modo
di giocare a pallacanestro.



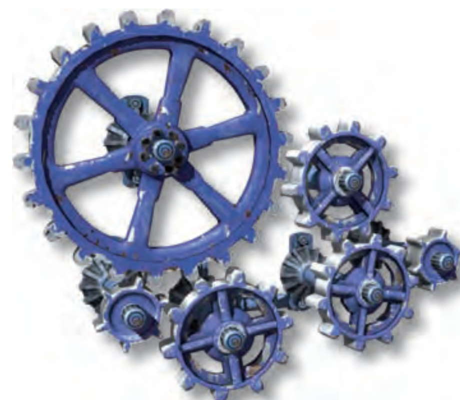
Motore elettrico

Genera energia meccanica per muovere
ruote, carrucole ed ingranaggi.



Mulinello

Situato su un asse in rotazione,
può attrarre oggetti o respingerli.



Ingranaggi

Uniti ad un asse, trasmettono
potenza attraverso la rotazione.



Crazy Machine 2. L'ingegno è la

disposizione. Ti presentiamo i primi 18.



Pupazzo

Un pupazzo di prova con anelli ai quali fissare corde e catene.



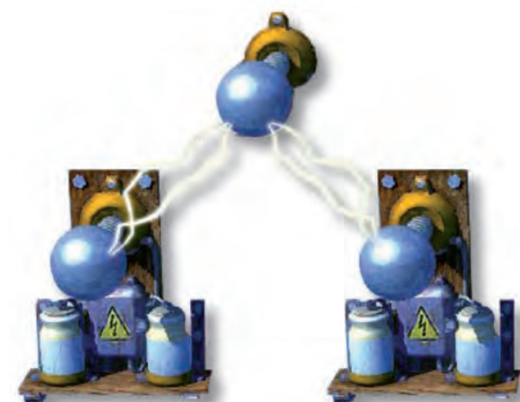
Dirigibile

Può essere spinto da un razzo o una turbina.



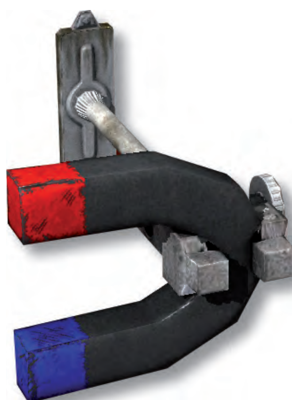
Dinamite

Il giochetto preferito dal Coyote: più potente di qualsiasi altra bomba.



Generatore di raggi

Emette raggi se c'è qualche oggetto metallico che ne attragga la scarica.



Magnete

Attrae molto di più di una "top model".



Cannone

Il sogno di Jack Sparrow. Accendi la miccia per sparare il pallettone.



Cannello

Serve per accendere una miccia e per sciogliere un blocco di ghiaccio.



Balestra

Un'arma medievale dalla massima precisione. Verificalo tu stesso.



TV retrò

Non c'è alcun telecomando. Sarai in grado di accenderla?

più potente delle tue armi...



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

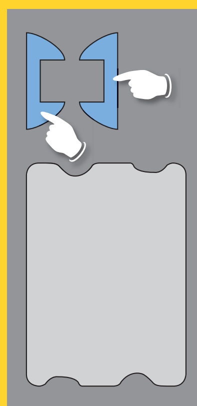
SOMMARIO

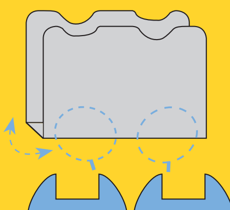
82 Il ritorno dei GdR vecchio stile, in italiano e a un prezzo vantaggioso!

DRAKENSANG THE DARK EYE

IL PORTACARTE/CALENDARIO DI GMC!

Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un portacarte/calendario di *Drakensang* da staccare e comporre (è sufficiente piegare le due alette lungo la linea tratteggiata, magari appoggiandosi al bordo di un tavolo, e poi inserire i "piedini" pretagliati sotto il portacarte). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a **cartonenuovo@sprea.it**!

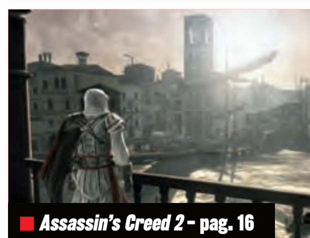







DiRT 2 - pag. 56


The Agency - pag. 62


Assassin's Creed 2 - pag. 16





Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco

Dark Sector - pag. 102

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Il futuro è adesso



In un mese ricco di anteprime che riteniamo molto interessanti, prima fra tutte quella su *Modern Warfare 2*, gioco precedentemente noto come *Call of Duty 6*, sorge spontaneo chiedersi "dove andremo". Come sarà l'industria dei videogiochi tra uno o cinque anni?

Non disponiamo della sfera di cristallo (che utilizzeremmo per altri scopi), tuttavia, possiamo analizzare la situazione attuale e cercare di offrire qualche spunto per una riflessione o due.

Segnali come quello della mancata protezione di *The Sims 3* sono senza dubbio piacevoli. Se, con *Spore*, Electronic Arts aveva iniziato l'epoca delle protezioni che permettevano solo tre installazioni del software PC, scatenando le giuste ire dei nostri lettori, è quasi un contrappasso dantesco che, proprio con *The Sims 3*, la stessa EA torni sui propri passi, eliminando questa odiosa scelta che – ce lo si conceda – nella maggior parte dei casi era più un fastidio per gli utenti legittimi, che per quelli con la classica benda nera sull'occhio. Altre software house, in passato, avevano eliminato protezioni assurde quali la famigerata Starforce; ora anche EA deve aver capito che creare problemi a chi spende 40-50 euro per giocare non è una tattica molto astuta.

Un altro segnale forte è dato dal fatto che sempre più giochi si appoggiano a Steam. Molti lettori ci hanno scritto segnalando che, per installare *Empire: Total War*, hanno dovuto rimanere collegati per ore con il buon vecchio modem a 56k. Il consiglio che diamo è quello di passare a una ADSL il prima possibile, dato che Steam, al contrario delle protezioni intrusive, non è il "male", ma anzi un supporto positivo. Mentre per i precedenti *Total War* era necessario impazzire tra mille patch dal nome solo leggermente diverso, *Empire* si aggiorna automaticamente, risparmiando i download inutili, come è successo con la corposa patch uscita a fine aprile.
E se negli ultimi anni abbiamo osservato una spinta sempre più poderosa verso il gioco online, titoli come *Red Alert 3* hanno mostrato una nuova modalità di gioco, quella "cooperativa", in cui il nemico rimane il PC, ma si può contare sull'esercito o sulla railgun di un alleato in carne e ossa. Se, quindi, le arene multiplayer non vi facevano impazzire per la presenza di utenti troppo competitivi o immaturi, oggi esistono diversi titoli che permettono di giocare proprio insieme all'amico con cui, magari, avete appena mangiato una pizza, per un'esperienza totalmente diversa e, secondo chi vi scrive, più divertente e coinvolgente.

L'ultima riflessione parte dalle pagine dedicate all'hardware: il nostro Alberto "Pape" Falchi sta recensendo da diversi mesi delle schede 3D che costano meno della media degli ultimi cinque anni; in compenso, permettono delle prestazioni a dir poco strabilianti. Come testimonia anche il Sistema Giusto, si riesce a costruire un PC abbastanza potente con una spesa decisamente inferiore – relativamente parlando – a quella richiesta cinque o tre anni or sono. Non sappiamo se tutto questo sia "colpa" del "fallimento" delle DirectX 10, che oggi praticamente non vengono usate da nessun gioco, o "merito" delle console, che impongono un livello di prestazioni tale per cui non è più necessario acquistare una scheda 3D da 600 euro ogni 12 mesi. Per una volta, preferiamo semplicemente constatare che è così, e goderci i vantaggi.

Potremo idealmente completare questa panoramica sulla situazione attuale dei videogiochi nei prossimi numeri, quando parleremo dell'E3 e dei suoi prevedibili mega-annunci. Nel frattempo, ci vediamo sul forum di GamesVillage.it, per discutere di quanto sia bello giocare con mouse e tastiera.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIII – N° 156 giugno 2009

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE DI REDAZIONE
Paolo "Hoilcodino" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Massimiliano "Yo oh" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Dario "Citi Field" Ronzoni (darioronzoni@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Portatile" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Luca "Tripla" Spinelli, Marco "X-Factor" Salvaneschi, Ualone "Mappy" Loggia, Ivan "Kikko" Conte, Raffaello "Portiera+cofano+pizza" Rusconi

IMPAGINAZIONE
Luca "3 Feet" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi (lauragrazzi@sprea.it)

CONSULENTE
Stefano Silvestri

HANNO COLLABORATO
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "CD" Skulz, Mattia "Monaco" Ravanelli, Alessandro "Sottovoce" Galli, Nemesis, Francesco "Commander" Mozzanica, Roberto "16:9" Camisana, Davide "Skype" Giulivi, Paolo "Mala Tempora" Cupola, Andrea "Skree" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Trasloco" Leanza, Danilo "Proposta" Gabrielli, Enrico "Trucchi" Vendramin, Antonio "Cry" Colucci, Davide "Bionic" Massara, Marcello "Svezia" Cirillo, Mosè "Drakensang" Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Terminator" Cardillo, Fabio "Modern" Bortolotti, Tito "Intervista" Parrello, Roberto "Mod News" Bruno, Claudio "Parusia" Chianese

FOTOGRAFIE
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.926263147
www.sprea.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail abbonamenti.gmc@sprea.it
o al fax 02.700537672
www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.700537672

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

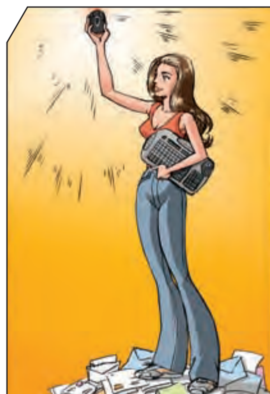
DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Nell'angolino della posta c'è sempre più spazio di quanto non sembri: critiche, recensioni di giovani redattori alle prime armi e persino interrogativi sul futuro, imminente e non. Un nostro lettore mi chiede quali sorprese riserverà il futuro agli appassionati di videogiochi. La mia risposta è un candido "non lo so". E voi? Avete qualche idea a proposito delle nuove forme d'intrattenimento che ci aspettano nei prossimi anni? Magari riuscite a essere persino più lungimiranti di me, che mi accontento (e mi beo, anche, perché no?) di scoprire, giorno dopo giorno, quali nuove meraviglie sono state sviluppate per noi dalle menti più brillanti dell'industria videoludica. Attendo con ansia di conoscere le vostre opinioni, chissà che qualcuno di voi non azzecchi davvero quale sarà the next big thing!

CERCASI SCRIPTER DISPERATAMENTE

Cara Nemesis,
sono un accanito fan della vostra rivista ormai da diversi anni e questa è la prima volta che vi scrivo, perché ho un disperato bisogno d'aiuto! Sicuramente conoscerai *Neverwinter Nights 2* e gli innumerevoli shard che sono stati creati a riguardo.

Più di un anno or sono, entrai a far parte di uno di questi (**http://luxetumbra.medusaworks.net**). Ne rimasi subito affascinato e instaurai una bella amicizia con gli altri giocatori e con lo staff che lo aveva creato, amicizia che dura tutt'ora. Cosa c'è che non va? È molto semplice: lo shard è stato da poco chiuso per la mancanza di uno scripter. Ho provato a spostarmi su un altro shard, ma non c'è stato nulla da fare, sono troppo affezionato all'ambientazione.

Quindi sto cercando scripter disponibili per riprendere il progetto, ben sapendo quanto siano rari. Spero tu possa aiutarmi con qualche consiglio e, magari, pubblicando la lettera, così che qualche interessato riesca a leggerla. Te ne sarò infinitamente grato.
Un saluto a tutta la redazione, continuate così.

Tayron

"Ma su cosa punteranno tra dieci anni?"
da Cosa ci riserva il futuro? – Jan a.k.a. Scodelin



UN COLPO AL CUORE
Un saluto al browser game *Tribal Wars*, che chiude i battenti dopo anni di onorata carriera.



Cosa ci riserva il futuro?

Carissima Nemesis,
mi chiamo Jan e leggo la vostra rivista più o meno da dieci anni (ora ne ho 20). Da sempre penso sia la migliore in questo campo. L'altro giorno, mi è venuto in mente un interrogativo cui non sono riuscito a dare una risposta. La domanda in questione è: ma quando gli sviluppatori raggiungeranno il fotorealismo nei giochi, la fisica perfetta, una longevità senza limiti e così via, su cosa punteranno? Voglio dire, al giorno d'oggi, quasi ogni mese le software house ci stupiscono con innovazioni di ogni tipo, ma tra dieci anni su cosa punteranno per fare breccia nei cuori di noi videogiocatori? Mi piacerebbe conoscere il tuo parere a riguardo, visto che non mi è mai capitato di leggere qualcosa in merito a questo argomento sulle vostre pagine, anche se potrei sbagliarmi.
In conclusione, voglio complimentarmi con tutta la redazione per lo sforzo che fate, ogni mese, per dar modo a noi giocatori di approfondire il magnifico mondo dei videogiochi e non solo. Un saluto a tutti!
PS Deduco che Skulz venga dalla Slovenia. Sai da dove, più precisamente?

Jan a.k.a. Scodelin



Fotorealismo all'ennesima potenza? Chissà quali vette raggiungerà *Heavy Rain*.

Una domandina da poco, la tua, eh? Forse questo genere di quesiti sui massimi sistemi andrebbe rivolto al nostro filosofo Bittanti, che delle discussioni teoriche e probabilistiche fa il proprio pane quotidiano. Posso provare a dirti la mia, magari parlando in maniera fin troppo semplicista e basandomi sull'esperienza. Non saprei tirare in ballo chissà quale teoria dell'evoluzione videoludica, ma piuttosto penso che il futuro sarà qualcosa di imprevedibile. "Bella forza!" dirai tu. Mi spiego: intendo dire che non si tratterà di migliorare ulteriormente un aspetto che già conosciamo. La grafica dei giochi, per esempio, con ogni probabilità raggiungerà presto delle vette di realismo che, per usare un paradosso, avranno dell'incredibile. Ma non è solo di questo che si potrà cibare la vera innovazione e, di conseguenza, il futuro. Pensa all'invenzione di controller innovativi come quello del Nintendo Wii, o al ventaglio di opportunità spalancato da un servizio come OnLive. Si tratta di idee "fuori dal coro" rispetto al semplice inseguimento del dettaglio grafico più estremo, sono quelle trovate che non ti aspetti, quelle per cui vale la pena incollarsi a Internet quando sono in corso i grandi eventi del settore come GDC o E3.
Cosa ci riserverà il futuro? Non lo so, ma questo è proprio uno dei motivi che mi spingono ad amare il mio lavoro e il mondo dei videogiochi.
E, a proposito di gente che ama i videogiochi, rispondo anche alla tua domanda su Skulz: ci hai azzeccato, il nostro Primoz ha origini slovene e, più precisamente, è nato a Ljubljana.

Caro Tayron e miei cari appassionati di *Neverwinter Nights 2*, ogni tanto, l'angolo della posta può permettersi di diventare uno strumento per diffondere "comunicazioni di servizio", perché no?
Ecco quindi accontentata la tua richiesta: purtroppo non so darti alcun consiglio utile su come trovare degli scripter (suppongo che avrete già tentato la carta dell'annuncio sul forum delle community online), l'unica cosa che è in mio potere, è usare queste pagine per lanciare il tuo appello. Speriamo non rimanga inascoltato - anche visto il fatto che abbiamo allegato *NeverWinter Nights 2* da poco.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

IDEE PER SPARARE

Apriamo la nostra nuova finestra sul **Forum** di GamesVillage.it con un classico **Thread** di consigli del **Canale** "Mondo Computer". In "Uno sparatutto bello?", il nostro amico Snipester90 dice: Vorrei che mi consigliaste un bel gioco da comprare. Ho pensato a *Gears of War*. Altri? Max Power, giustamente, afferma che: Di sparatutto belli per PC ce ne sono una valanga. Personalmente, ti consiglio *Bioshock*, *Call of Duty 4* e, se hai un computer un po' datato, i due *Max Payne*. Anche *The Chronicles of Riddick* e *Prey* sono gran bei giochi. Secondo Kea BD, Snipester90 potrebbe dare un'occhiata a: *Dark Messiah – Might & Magic* (FPS/GdR fantasy) e soprattutto a *Orange Box*, nel caso non ce l'abbia già. Si tratta del pacchetto con *Half-Life 2* e gli episodi, più altre chicche.

IN BREVE

Salve Nemesis,
sono Matteo e compro GMC da poco tempo, ma mi piace moltissimo! Volevo chiederti se conosci un sito da cui scaricare un programma di fotoritocco. Un bacione a tutta la redazione.

Matteo97

Quando mi chiedete da dove scaricare dei software gratuiti, è pressoché inevitabile che vi segnali l'indispensabile sito Internet sourceforge.net! In questo caso specifico, il programma che cerchi si chiama Gimp: ne trovi una descrizione dettagliata sul sito ufficiale italiano gimp.linux.it, dove è presente

A CHI FA BENE LA PIRATERIA?

Cara Nemesis,
Mi permetti di fare una riflessione? Pensavo all'annoso problema della pirateria e mi sono venuti in mente alcuni episodi che mi riguardano personalmente e che ti descrivo. Premetto che, pur essendo un sostenitore della legalità non nascondo di aver conosciuto, in tempi ormai remoti, i giochi PC in veste non proprio legittima (per favore non scagliarmi delle "pietre", perché tutti sbagliamo o abbiamo sbagliato, chi in un settore chi in un altro, anche senza saperlo). Tale approccio mi ha portato a capire il valore intrinseco di quanto avevo tra le mani, del lavoro che era stato fatto, e mi ha spinto a comprare esclusivamente originali. Attualmente, possiedo così tanti videogiochi originali che più di un centinaio, quelli meno interessanti, li ho venduti o regalati. Acquistando sempre videogiochi originali, mi sono trovato a combattere con le

protezioni più infide e ostiche, tant'è che, a causa della famigerata Starforce, sono stato costretto a sostituire nel giro di pochi mesi un lettore e un masterizzatore DVD del mio PC nuovo di zecca. Imprecazioni a parte, mi sono visto obbligato, nonostante la bellezza di alcuni giochi (*Splinter Cell 3*, *King Kong*, *TrackMania* e altri) a disinstallarli e venderli subito. Alcuni, poi, li ho ricomprati, ma sprovvisti della protezione.
Ho tutti gli episodi di *Half-Life*, quindi sono registrato su Steam. In questo periodo della mia vita, però, non resto connesso a Internet, eccetto per qualche fugace collegamento da altri PC di amici o parenti, quindi non posso usufruire di alcuni (ormai troppi, a dire il vero) titoli.
Sono in possesso di molti giochi che, purtroppo, richiedono obbligatoriamente l'accesso a Internet, cosa che attualmente non posso permettermi, dunque non li posso sfruttare pur avendoli acquistati regolarmente. Alcuni si potrebbero, per così dire, "patchare", ma perché? Ho



La redazione risponde Sequel troppo acclamati

Cara Nemesis,
siamo lettori di lunga data. Abbiamo visto decine (centinaia?) di giochi passare per le penne dei vostri recensori e spesso, dobbiamo dire, ci siamo trovati in completo disaccordo con loro. Normale soggettività? Il problema è che troppo frequentemente vediamo valutare un titolo, un "marchio", piuttosto che il gioco in quanto tale. È accaduto di continuo per serie acclamate: benché i "sequel" non avessero grandi meriti, il voto era immancabilmente un 9, purtroppo atteso. Indichiamo, solo a titolo di esempio, *Deus Ex 2* e *Age of Empires III* che sfigurano di fronte ai rispettivi progenitori, eppure sono stati applauditi con il loro bravo voto. Ma perché scriviamo questa lettera accorata solo ora? Siamo rimasti allibiti quando sul vostro speciale "Giochi di ruolo" abbiamo letto la parte riguardante *Gothic 3*. Citiamo direttamente dalla rivista: "Le prime versioni (del gioco, N.d.A.) sono letteralmente inutilizzabili nella maggior parte delle configurazioni in commercio [...] alcuni aspetti del prodotto sono talmente grezzi, da richiedere una completa riprogrammazione" e ancora "Il mondo di *Gothic 3* è troppo vasto e frammentato, la trama è esile e dispersiva, le soluzioni narrative eccessivamente riduttive rispetto al contesto". Sono critiche che condividiamo, purtroppo, essendo fan della saga dei Piranha Bytes. Com'è possibile, allora, che sia stato valutato con un 9, tempo prima, nella recensione ufficiale, acclamandolo come un capolavoro da affiancare addirittura a *Oblivion*? Un disastro o un successo? Delle due l'una. O la "posta in gioco", è rimanere con una rivista valida in meno e con un depliant pubblicitario in più.

Davien e Curunir



Per scovare le "magagne" di *Gothic 3* è necessario giocare a lungo e provarne a fondo tutti gli aspetti secondari.

Cari Davien e Curunir,
in effetti, il numero dei problemi che, nel corso del tempo, è emerso riguardo a *Gothic 3* è notevole, e questo non è un fatto su cui si possano chiudere gli occhi. Ci sono delle ragioni per cui molti di questi problemi non si verificarono sul mio sistema quando scrissi la recensione. Per esempio, la maggior parte di essi (soprattutto rallentamenti e crash) era dovuta a una non corretta gestione della memoria; tale inconveniente si verifica più di frequente nei PC con poca memoria RAM e, nel caso di *Gothic 3*, anche su PC con 1 GB – ammontare che, per l'epoca della pubblicazione, era più che ragguardevole. Il sistema su cui testai il programma aveva 2 GB di RAM e, ancora oggi, posso dire in tutta onestà di non avere riscontrato la stragrande maggioranza dei guai segnalati da altri utenti. Forse fu anche una combinazione fortunata di driver e tipo di scheda video, fatto sta che l'inconveniente tecnico più grosso che mi fu possibile riscontrare (e che segnalai) fu la pessima gestione della grafica nella rappresentazione dei paesaggi distanti. Riguardo la trama, completai il gioco in una decina di giorni, per venire incontro alle inevitabili e impietose esigenze editoriali e riuscire così a giungere alla fine per dare una valutazione complessiva. In una settimana abbondante, quello che vidi mi convinse che il gioco era molto bello anche dal punto di vista di trama e quest; tuttavia, giocandolo anche dopo la recensione, mi sono accorto che determinati aspetti diciamo "secondari" non avevano la stessa cura della quest principale. Ciò non inficia il voto finale (come invece avrebbero fatto i bug, se ce ne fossimo accorti durante la recensione), in quanto sono e rimango convinto che viaggiare per Myrthana sia comunque rimasta tra le esperienze più belle che abbia mai fatto in un videogioco.
L'impegno e la passione che i fan hanno riversato nel rimediare ai problemi di *Gothic 3*, culminati con la recente pubblicazione della patch amatoriale 1.7, mostrano quanto grande rimanga il valore del gioco. Da parte mia, posso aggiungere che oggi testo ogni programma, per quanto possibile, almeno su un paio di configurazioni diverse e dedico più tempo anche all'esplorazione degli aspetti secondari del gioco. La vastità di alcuni titoli per PC contemporanei, e la varietà delle configurazioni dei computer su cui girano, rendono il lavoro del recensore più complesso rispetto a qualche anno fa. Sarebbe un peccato se l'esperienza fosse passata senza che ne venisse tratto un insegnamento.

Vincenzo Beretta

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

CAPPUCCETTO ROSSO

Big Mac ha aperto il **Thread** "The Path A Short Horror Game": Per parlare del recente gioco basato sulla storia di Cappuccetto Rosso in chiave horror. Qualcuno di voi ha capito la trama? Perché io ho fatto incontrare il lupo a tutte e 6 le ragazze e ho anche portato quella che compare alla fine dalla nonna, ma in generale non ci ho capito niente...
Più che risposte, il **Thread** ha sollevato altri quesiti, tipo quello di Paolo94 is here: Ma quanto è short? Qui la replica è arrivata subito da parte di SERPENTE915: Sei ore, se non ti scervelli nel cercare 144 fiori in tutto il bosco. E lo stesso SERPENTE915 ha anche precisato che il gioco: Non ha un genere: è angosciante, non proprio horror ed è intrigante abbastanza. Esplori il bosco, prendi i fiori, trovi le zone segrete e non devi farti prendere dal lupo.



"A me sembra una truffa pura e semplice"

da Prezzi tutto incluso – Nick Brandwood

l'originale, non voglio ricorrere a metodi illeciti.
A questo punto, mi sento di lodare vivamente Ubisoft che sta cambiando politica e ha sfornato il suo bel *Prince of Persia* completamente privo di protezione, garantendo a tutti gli acquirenti di goderne come meglio credono. Cosa che accade quanto si acquista la maggior parte dei beni. È vero che il videogioco è maggiormente soggetto alla pirateria, ma siamo sicuri che quest'ultima faccia male all'industria dei videogame? Personalmente, ritengo che possa far bene, visto quanto è accaduto a me e a tanti miei amici e conoscenti. Ho letto che anche le major musicali, ultimamente, la pensano allo stesso modo e hanno allentato la presa sui diritti d'autore. Non intendo polemizzare, ma di fatto non ho potuto acquistare *Mirror's Edge*, (l'elenco dei titoli "tosti" che

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

RISULTATI CURIOSI

E adesso ci vuole un bel **Sondaggio**, di quelli che coinvolgono tutti gli utenti del **Forum** di GamesVillage.it. Quello che prendiamo in considerazione questo mese è stato lanciato dalecter@ e ha per titolo "Riuscireste a vivere senza i videogiochi?": Io non ci riuscirei, al massimo quando sono in vacanza... Ma se sono a casa non riesco proprio a non giocare! Il primo amico del Forum a dire la sua in merito è stato freeman89: Per un periodo piuttosto breve forse sì, ma vivere per sempre senza videogiochi no! Poi è stata la volta di lucrino: Ogni tanto, qualche partita dovrei farmela, ma riuscirei a stare senza anche per qualche mese. Mastro Joe è stato molto preciso nel definire le sue prospettive: Per sempre: no. Per un periodo definito: sì. Il più deciso, tuttavia, è aXelfg: Se sto a casa no, è più forte di me, sento il bisogno di giocare. Vivere senza videogiochi, per me, è praticamente impossibile. Al momento di andare in stampa, i risultati del Sondaggio sono comunque abbastanza in equilibrio, con un interessante piccolo vantaggio di 8 punti percentuali per la risposta: Sì... senza problemi!

IN BREVE

sia una pagina con i link per il download, sia una parziale, ma esauriente traduzione in italiano del manuale. Naturalmente, si tratta di un software gratuito che puoi scaricare, installare e usare in tutta tranquillità.

Cara Nemesis, sono un appassionato di strategici e gestionali e ho un problema con *Anno 1701*. Ho letto sull'ultimo speciale di GMC Trucchi, appunto, dei trucchi per *Anno*, ma non riesco a capire cosa si intenda per "console di comando". È forse il prompt dei comandi di Windows, o la più classica finestra di messaggio? A questo proposito, ho un altro problema, dato che non riesco ad aprire la finestra di messaggio. Ho provato a cambiare il tasto assegnato, ma il risultato è lo stesso. Come posso fare? Aspetto presto tue risposte. Grazie in anticipo.
Voxol

Per inserire i codici "cheat" di *Anno 1701* devi semplicemente cliccare sulla Warehouse: nell'angolo in basso a destra apparirà una finestra circolare con il nome della tua città. A questo punto, clicca sul nome per rinominarlo in base al cheat che desideri arrivare, e il gioco è fatto.

Cara Nemesis, vorrei risollevare l'annosa questione riguardante l'origine del tuo nome. Ebbene, penso di aver scoperto qualcosa di nuovo: Nemesi era la donna capricciosa e avida di denaro amata da Tibullo, il celebre poeta latino. Complimenti a te e tutta la redazione e spero di aver finalmente colto nel segno.
SlimShady

Stai cercando di dirmi che sono una donna capricciosa e avida di denaro? Perbacco!

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

GAMES FOR WINDOWS

Nel **Thread** "I giochi Games for Windows risultano migliori dalle controparti console?" il nostro amico PISSIO affronta una questione interessante: Sempre più spesso, ultimamente, mi sono chiesto perché una buona parte dei giochi multipiattaforma usciti su PC risultino uguali o leggermente peggiori delle controparti console. Data l'immane potenza dei nuovi CPU e GPU, perché fatico a notare una differenza netta in termini di qualità? Un amico mi ha detto che i titoli multipiattaforma vengono sviluppati in concordanza con le console, seguendo precisi canoni e standard: la resa grafica è più o meno la stessa, a eccezione di qualche effettino qua e là. TheDarkSlayer difende a spada tratta le versioni PC: In molti giochi possono essere usati i filtri e risoluzioni superiori, si sa benissimo che graficamente sono meglio su PC, se escludiamo le conversioni fatte male. Alcuni titoli hanno anche effetti speciali avanzati, come *Fallout 3* per esempio; altri, invece, sviluppati in contemporanea, possono avere piccoli dettagli di migliore qualità. Un esempio concreto arriva da RazerDD: Ho *GTA IV* sia per PC, sia per Xbox 360 e giocando con entrambi i sistemi alla stessa risoluzione (1680x1050) non posso che dire che il PC umilia il 360... c'è poco da fare! La distanza visuale su PC è infinita e non c'è la foschia in lontananza. Poi, su PC il frame rate è più elevato.



■ PREZZI TUTTO INCLUSO
Da un veloce confronto, si nota che la cuffie incluse nella confezione della webcam dovrebbero essere le PC Headset 120.

richiedono Internet lo conoscete meglio di me), non sono più in possesso dei vari *TrackMania* eccetto gli ultimi due (*TMU* e *TMUF*), né mi è consentito reinstallare *Half-Life 2*. Questo perché uno vuole essere nel giusto.

Allora la pirateria fa bene o male? Sono veramente combattuto. Di sicuro so che i diritti dei videogiocatori non vengono rispettati: è come andare al ristorante e doversi portare le posate da casa, perché qualcuno se le ruba.

Marcello

La pirateria fa male. Punto. Volendo, potremmo metterci a discutere sul fatto che il mercato pirata contribuisca in qualche modo un po' contorto ad alimentare l'industria dei videogiochi, ma alla base della faccenda il concetto rimane sempre lo stesso. Ovvero, che se non si violasse il diritto d'autore, gli utenti ne trarrebbero giovamento con prezzi ribassati e protezioni meno invasive. Non ho capito il punto della tua lettera in cui scrivi che "la pirateria ha fatto bene sia a te, sia ai tuoi amici". In che senso? Forse intendi dire che vi ha aiutato a semplificare delle procedure rese insopportabili da protezioni e attivazioni online? Ma non dimentichiamo che quelle scocciature è stata la pirateria a provocarle.

Non è in discussione, naturalmente, il fatto che la vita dei giocatori stia diventando sempre più difficile e che ad andarci di mezzo siano coloro che cercano di non distogliersi dalla via della legalità. Possiamo solo sperare che, prima o poi, si riesca a raggiungere il giusto compromesso. Fai l'esempio del ristorante: bene. Mettila così: se il non rispetto dei diritti del videogiocatore equivale a doversi portare le posate da casa, la pirateria è assimilabile al rubare le posate ai clienti del tavolo accanto, portandosele poi dietro nella tasca della giacca!

"Un disastro o un successo?"

da Sequel troppo acclamati – Davien e Curunir

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

RESPONSABILIZZATEMI!

Chiedere consigli nel **Forum** è la normalità, ma non ricordiamo una richiesta precisa come quella formulata da kimura nel **Thread** "Consiglio su un gioco" del **Canale** "Mondo Computer": Ciao a tutti! Sto cercando un gioco che mi dia delle responsabilità, partendo anche dal basso fino ad arrivare a comandare. Per esempio in *Neverwinter Nights 2*, a un certo punto, diventi padrone del castello e dai ordini a quattro subordinati. Ecco, mi piacerebbe un gioco dove si comanda e si gestiscono le cose, che non sia troppo vecchio. Il primo a rompere gli indugi è Mjollnir: *Medieval: Total War*, l'espansione *Kingdom* e il Mod italiano *Bellum crucis 5.0*. Poi c'è *Mount & Blade*, un gioco di ruolo a sfondo medievale che ti permette anche di diventare vassallo di un re e comandare molti uomini. Kea BD propone, invece, altri luoghi e altre epoche con: *Star Trek Bridge Commander*: nella campagna sigle player comandi un'astronave di classe Galaxy e una di classe Sovereign. Arrivato a un certo punto, hai anche la responsabilità di coordinare delle piccole flotte di navi impartendo gli ordini ai membri della plancia, per lo più tramite finestre di dialogo.

PREZZI TUTTO INCLUSO

Ciao Nemesis,
seguo la vostra rivista da quasi un anno e devo dire che è l'unico "testo" in italiano che leggo regolarmente. Sono un ragazzo inglese e faccio fatica scrivere in italiano (per cui, correggi pure la mia lettera!), ma volevo segnalare a te e ai vostri lettori una cosa poco gradevole che ho scoperto oggi a proposito delle webcam Logitech. Abbiamo due webcam: la 3500 e la 3500 plus. Il modello "plus" sembra identico all'altro, ma in più contiene un paio di cuffie "gratuite". Ho pensato: "Bello, mi servono quando per gioco a *BF2*". Ho preso quella versione, per poi scoprire alla cassa che aveva un costo di 39 euro invece di 29. Sono tornato per controllare se il prezzo della versione plus era esposto, ma niente, allora ho chiesto a un commesso se i prezzi di vendita erano sbagliati.

Mi è stato detto che sono giusti e che sono imposti da Logitech. Ho chiesto la differenza tra i due prodotti per sapere cosa valesse il sovrapprezzo di 10 euro (cuffie escluse, che in teoria sono gratis), e l'unica risposta che sono riusciti a darmi è che uno dei due era il modello "plus", come scritto sulla scatola. Be', essere preso in giro non mi va: ho lasciato tutto lì e ho cambiato negozio. In quest'ultimo ho trovato i prezzi ben esposti e quando ho chiesto la differenza tra i due prodotti, sono stati onesti e mi hanno detto che, effettivamente, i prodotti sono uguali e l'unica differenza sono le cuffie. Mi hanno anche confermato che i prezzi sono imposti da Logitech. Per cui: se siete in cerca di una webcam, tenete presente che le cuffie incluse nel prodotto Logitech 3500 plus sono gratis, ma la scritta "plus" sulla scatola vi costa 10 euro. Magari, voi avete la possibilità di ottenere da Logitech una giustificazione per questa politica di prezzi. Sarei interessato a conoscerla, perché a me sembra una truffa pura e semplice. Grazie.

Nick Brandwood

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

NUOVE SIMILITUDINI

Nel **Thread** "Gioco simile ad *Assassin's Creed*" Io sono io precisa di essere: Nuovo nel mondo dei videogiochi per PC (direi anche delle console, visti gli anni che non le uso più). Qualche giorno fa, ho scoperto un titolo molto carino dal punto di vista grafico e dello stile: *Assassin's Creed*. Ora, chiedendo a qualche mio amico un gioco simile, mi è stato proposto *Oblivion*. Sinceramente, però, la sua grafica non mi piace per niente. Sto cercando un titolo con una grafica abbastanza recente (che sia a livello di *Assassin's Creed*) e che sia ambientato in un mondo fantasy o, comunque, in epoche passate. Sapreste darmi una mano? Davidezappy1991, che un novellino non deve proprio essere, si domanda: Da quando *Oblivion* è simile ad *Assassin's Creed*? Comunque, se cerchi giochi stealth, prova qualche *Hitman*. Oppure *Gothic 3* e *The Witcher*, che sono entrambi medievaleggianti. Uno che non devi proprio perdere è *Dark Messiah – Might & Magic*, che probabilmente ha il miglior sistema di combattimento mai creato e una grafica veramente bella. E visto che si parla di similitudini, non possiamo che chiudere con il sintetico suggerimento di Amerigo95: *Prince of Persia*.

Caro Nick,
per prima cosa sappi che siamo particolarmente orgogliosi del fatto che GMC sia la tua unica lettura in lingua italiana. Veniamo al tuo problema con le webcam: non ho contattato direttamente Logitech, ma ho dato un'occhiata sul suo Internet per verificare le specifiche dei due modelli "incriminati". Dunque, innanzitutto vorrei sottolineare che hai ragione a lamentarti del comportamento tenuto dai commessi del primo negozio, ma non è il caso di far pagare tale negligenza all'azienda produttrice dell'articolo in questione. Non credo che ci troviamo di fronte a una truffa: sulla confezione del modello "plus" è scritto che gli auricolari sono inclusi, non gratuiti, per cui si tratta di una sorta di pacchetto "bundle" che contiene due prodotti in qualche modo correlati. Al di là di questo, credo che l'offerta proposta da Logitech non sia un semplice specchietto per le allodole: guardando sul sito, ho visto i prezzi degli auricolari e il modello più economico costa quasi venti euro. A meno che nel pacchetto "plus" non sia stato inserito un modello di auricolari fuori commercio e di qualità inferiore (cosa di cui dubito, ma qualora fosse così, fatecelo sapere), basta fare due conti per scoprire che la proposta di Logitech ti avrebbe fatto risparmiare una decina di euro per l'acquisto di webcam a cuffie. Invece di spenderne 49 acquistando separatamente webcam e auricolari (29 più 20), il pacchetto "plus" ti consente di portare a casa gli stessi prodotti a poco meno di quaranta euro. L'offerta non è così male, no?



SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

§miky§
Enry
Even
Gianpy
Hellslave
Maurizio
Mimmofree
Pier Paolo
Ramesse il Grande
Teo
Verza
ZoolAndre

Redattori Per Gioco F.E.A.R. 2: Project Origin

Una strana interferenza sulla vostra radio, un improvviso lampo bianco e davanti a voi si staglia una vera e propria allucinazione, fatta di fuoco, sangue e orribili mostri mutanti. Mentre vi guardate intorno spaesati, sentite un lamento e una cupa ragazzina appare dal nulla, avanzando inesorabilmente verso di voi, pronta a farvi chissà cosa.
Scene come questa sono all'ordine del giorno in *F.E.A.R. 2*, l'FPS dalle forti tinte horror di Monolith che, almeno nelle intenzioni, si propone di terrorizzarvi con un'intricata vicenda a base di esperimenti inumani ed efferati delitti. In realtà, la trama è proprio uno dei difetti del gioco: seppur potenzialmente intrigante, si rivela abbastanza confusa e banale, risultando comunque sufficientemente piacevole. Per quanto riguarda la componente horror, sono numerosi i momenti in cui vi sentirete letteralmente braccati e osservati da ogni punto; lo splendido sonoro non fa che aumentare esponenzialmente questa sensazione. Col passare del tempo, tuttavia, saprete riconoscere l'arrivo di questi momenti sia per via della conformazione dei livelli (a tratti ripetitiva), sia per la succitata interferenza sulla vostra radio. Il vero punto di forza del gioco sono gli scontri elettrizzanti e l'ottima I.A. dei nemici, i quali sapranno trovare ripari adeguati alla situazione e, a volte, vi metteranno in seria difficoltà, accerchiandovi o cogliendovi di sorpresa piombandovi addosso da zone inaspettate. La possibilità di rallentare il tempo, però, bilancia il tutto, rendendo gli scontri abbastanza facili da gestire e quasi mai frustranti.
Il comparto grafico svolge più che degnamente il proprio lavoro, con effetti particellari molto buoni, evidenti soprattutto nelle esplosioni o nei punti bui, illuminati solo da una lampada penzolante. *F.E.A.R. 2* è abbastanza stabile e le prestazioni sono generalmente molto buone, con sporadici cali del framerate, anche su PC non potentissimi.
In conclusione, un discreto FPS, che vi terrà incollati allo schermo fino alla (sorprendente) schermata finale, ansiosi di scoprire la verità sul progetto Origin e sulla diabolica Alma.

Vincenzo



■ Il seguito di *F.E.A.R.* non tradisce né il titolo, né le aspettative, ed è un'altra iniezione di paura.

LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**



LA PAROLA A SKULZ

Cari lettori, questa volta è stata dura. Alcune delle vostre domande mi hanno messo in seria difficoltà, al punto che stavo quasi per dare forfait. Ma poi ho raccolto tutte le mie forze, fatto un paio di telefonate di quelle giuste, e le soluzioni sono saltate fuori. È bello avere tanti amici in gamba.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V

B Carissimo Skulz, scrivo per chiederti dei trucchi per *Heroes of Might and Magic V*. Ho cercato su Internet, ma i vari forum non mi spiegano bene cosa devo fare: ho provato seguire le loro indicazioni, ma proprio non mi riesce. Per favore, puoi aiutarmi?

Gio

R Ciao Gio, la procedura che ti andrò a descrivere funziona con la versione del gioco non aggiornata con alcuna patch. Per prima cosa, individua il file **autoexec.cfg** presente nella cartella dei profili della directory d'installazione di *HoM&M V*. Ricorda di creare una copia di sicurezza del file originale, quindi apri quello non rinominato con il Blocco note di Windows (usa il tasto destro del mouse e seleziona Apri con...) e aggiungi la stringa **setvar dev_console_password = schwinge-des-todes** alla fine del testo. Chiudi il file salvando i cambiamenti, avvia il gioco e premi il tasto **** per visualizzare la console di comando. Qui puoi ora inserire i codici, avendo cura di confermarli con **Invio**. Tra le gabole più utili ti segnalo **@Win()** per vincere all'istante la mappa, **add_exp [numero]** per stabilire il numero di punti esperienza da attribuire a un personaggio e **add_money 1** per aumentare le risorse e i soldi al massimo. Altri codici interessanti sono **@OpenCircleFog(0, 0, 0, 9999, PLAYER_1)** per visualizzare tutta la mappa e **add_all_spells**, che sblocca tutti gli incantesimi.

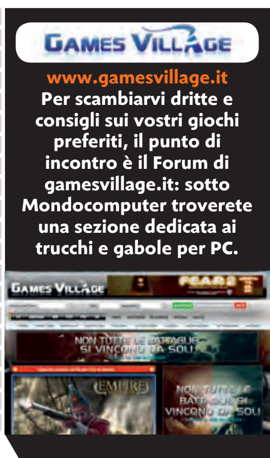

Con gli enigmi di *Scratches – Graffi Mortali* c'è da diventare matti, a meno di non chiedere delle dritte alla rivista giusta.

SCRATCHES – GRAFFI MORTALI

B Caro Skulz, ti chiedo aiuto per *Scratches – Graffi Mortali*. Vorrei sapere se posso uscire da questo intricato punto del gioco: mi sono arenata quando Michel deve aprire la cassaforte nello studio di Blackwood. In un primo momento, la chiave del cassetto non ce l'ha e deve fare molte cose prima di prenderla nella serra. Quando finalmente possiede la chiave, apre e legge la lettera del tradimento, poi prende la cassaforte. Qui, però, ci sono molte combinazioni che ho cercato di inserire, ma niente... la cassaforte non si apre! Come dovrei fare? E pensare che in passato non ho mai chiesto aiuto, ho sempre risolto i giochi da sola. Ho tentato in tutti i modi e con tutte le combinazioni possibili e immaginabili, ma questa volta credo proprio di avere bisogno della tua consulenza.

Rosy

R Cara Rosy, c'è sempre una prima volta in cui bisogna chiedere aiuto... e noi siamo



www.gamesvillage.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ciao Skulz, mi faccio vivo per *Gothic II*, così da aiutare **Ganzo** che chiedeva aiuto un paio di numeri di GMC or sono." Ciao **Roberto**, ti lascio tutto lo spazio che ti serve... "Per scagionare Bennet (questo è il nome del fabbro) bisogna andare alla fattoria di Onar, parlare con Lee, e chiedergli informazioni sull'omicidio di cui è accusato. Tornati a Khorinis, bisogna parlare con Lares, al porto. Poi, si tratta di andare nella prigione di Khorinis e fare due chiacchiere con Bennet stesso. Quindi, ci si deve recare al municipio e parlare con Lord Hagen, chiedendogli informazioni sui testimoni dell'omicidio. Saliti al primo piano del municipio, bisogna parlare con Cornelius, lo scrivano del governatore e unico testimone oculare. Interrogandolo, apparirà chiaro che sta mentendo... Per sottrargli la prova che convinca Lord Hagen dell'innocenza di Bennet, si può borseggiare Cornelius e rubargli il suo diario, se si ha almeno 60 in destrezza, altrimenti lo si può minacciare, se l'eroe è diventato mercenario, oppure convincerlo a vendere il diario per 2.000 monete d'oro. Portando il diario

La parola all'esperto Penumbra: Black Plague

D Ciao,
vorrei chiederti come si fa, nel gioco *Penumbra: Black Plague*, a mettere a posto il computer con le tre schede (rossa, blu e verde), dopo aver intrappolato il mostro dentro la stanza di ferro. Grazie a tutti e complimenti per la fantastica rivista.

Sebastiano

R Ciao Sebastiano, dopo esserti liberato del mostro, raccogli le tre schede dall'armadietto, dallo scaffale e dal tavolo, e prendi anche le pile dal cassetto. Una volta constatato che il marchingegno non funziona, raggiungi la stanza di fianco e leggi le istruzioni presenti nel tuo blocco degli appunti, dove viene spiegato il funzionamento del computer. Inserisci la scheda rossa nel computer e trasferisci le voci **Circuit Setup**, **Disk Info Setup** e **Hardware Locator**. Esci dal computer, porta la scheda, ora attiva, e vai a inserirla nello slot rosso della torretta che hai trovato in precedenza. Infila ora nel computer la scheda verde e inserisci le voci **Admin Tools**, **File Streamer**, **CMD Interface** e **Circuit Setup**, porta la scheda in questione alla torretta e, infine, completa l'operazione attivando anche la scheda blu con le voci **Antivirus**, **Firewall**, **Socket Protocol**, **Circuit Setup** e **Net Locator.** Ora che tutte e tre le schede attive sono inserite nella torretta, raggiungi il computer (prima senza corrente) per costatare che funziona a dovere. Non ti diciamo cosa devi fare a questo punto, per non rovinarti il divertimento.



qui apposta per tirarti fuori dai pasticci di questo lunedì piovoso. Parlo di quello di *Scratches*, sia chiaro. Vai nella cripta e usa il sasso per rompere i vetri della cupola. Il secondo tentativo sarà quello buono, e permetterà alla luce di colpire un candelabro, da utilizzare con il fil di ferro e lo specchio in modo da illuminare una targa con scritta la lettera R. In precedenza, nella stanza segreta, dovresti aver trovato le lettere OBIN, da cui il nome ROBIN, che abbinato ai cubi presenti nella medesima stanza segreta ti dà il numero **59097**. Torna nello studio e prendi in considerazione la cassetta che ora puoi aprire, ma c'è una sorpresa: la cassetta è vuota! O almeno sembra vuota, perché se la esamini con attenzione noterai due pulsanti bloccati da una barretta. Sposta quest'ultima sui due lati per liberare i pulsanti e rivelare, così, il contenuto della scatola: una chiave.

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

B Caro Skulz,
è la prima volta che scrivo alla vostra rivista, anche se la leggo da tempo. Ho un problema con *Splinter Cell Double Agent*. Quando, in qualsiasi livello, mi trovo davanti a una cassaforte da scassinare, premo il tasto "scassina cassaforte" e mi appare la schermatina con il cellulare di Sam e le varie ruote che devo far girare con i tasti direzionali. E qui arriva il problema: premo i tasti destra e sinistra (A e D) e le ruote non girano. Ciò accade anche, a volte, nella missione in cui devo assemblare le mine per Kinshasa, premo il tasto sinistro del mouse, ma il braccio meccanico con il detonatore non si muove. Il bello è che questo non accade sempre: in alcuni casi, le ruote delle casseforti girano normalmente, come nella prima missione, in cui sono nella base dei terroristi nel percorso d'addestramento. Cosa posso fare?

Giovanni

R Ciao Giovanni, non ti possiamo aiutare con trucchi e consigli, perché, da quanto ne sappiamo, il tuo problema (condiviso da altri giocatori) è relativo a un bug del gioco. Alcuni tuoi colleghi hanno risolto la faccenda ricaricando il quick save precedente al punto incriminato, altri hanno eseguito l'operazione tenendo premuto il tasto freccia in alto mentre ruotavano gli ingranaggi, altri ancora hanno trovato sollievo girando la rotellina del mouse per sbloccare le frecce.

GIOCHI COMPUTER



Nelle fasi d'azione, il nostro Sam di *Double Agent* non ha rivali! Quando si tratta di aprire delle casseforti, invece...

Quesiti dal passato Worms 3D

D Mitico Skulz,
prode guida per i videogiocatori in difficoltà, ti sfido a darmi una mano con un gioco vecchiotto, ma non dimenticato. Si tratta di *Worms 3D*, un passatempo che trovo ancora molto attuale, al punto che l'ho finito tutto con grande soddisfazione. Mi manca solo di riuscire a entrare nel Centro di Addestramento Atlantis. Le ho provate tutte, ma non riesco assolutamente a capire come accidenti si fa! La sfida è lanciata! Ciao.

Paolo

R Ciao carissimo sfidante, ti rispondo al volo senza versare neppure una stilla di sudore. Hai presente il tutorial? Ecco, rigiocalo e vai nella sezione del Centro di Addestramento Atlantis, controlla bene nell'area diroccata e vedrai che lì che una porticina. Attraversala senza paura per raggiungere la saletta al cui interno si trova una cassaforte con la tua bella mappa.

di Cornelius a Lord Hagen, si dimostrerà l'innocenza di Bennet. Saluti a te Skulz." Grazie **Roberto**, complimenti per la competenza e... è chiaro che stai pensando di scipparmi il lavoro!

D "Ciao Skulz, ho un problema con *Dark Messiah – Might & Magic*, il gioco allegato alla rivista qualche tempo fa." Raccontaci tutto, caro **Paolo**... "Sono al Capitolo 3 e sto inseguendo il ghoul che ha rubato il cristallo. È un inseguimento non semplicissimo, da un tetto a un altro, tra strapiombi vari. Il percorso è abbastanza obbligato e, a un certo punto, arrivo in una soffitta dove l'unica strada possibile è uscire da una finestra passando su due tronchi che sembrano messi lì apposta. Uscendo, mi ritrovo su uno stretto cornicione dove l'unica possibilità è saltare sul cornicione del palazzo di fronte e, in effetti, si nota in lontananza il ghoul, che non può che aver seguito questa strada. Arrivato sull'altro cornicione, però, mi blocco. L'unica via possibile sembrerebbe una catena penzolante in un palazzo sulla sinistra, ma è piuttosto lontana e ho fatto infiniti tentativi di salto con rincorsa, senza riuscire a raggiungerla. Ho cercato altre vie, senza trovarne, e tornare indietro non è più possibile, perché sono crollati i supporti che mi avevano permesso di raggiungere la soffitta. C'è un'altra soluzione o sono davvero imbranato?" Non credo si tratti di una questione di imbranataggine. Sentiamo cos'hanno da dire in merito i nostri prodi collaboratori.



SCOOP
prima occhiata

ASSASSIN'S CREED 2

Dopo le gesta in Medio Oriente, *Assassin's Creed* cambia tutto.

- **SVILUPPATORE** Ubisoft Montreal
- **GENERE** Azione
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.assassinscreed.com

TRA PASSATO E FUTURO

Uno degli aspetti più peculiari del primo *Assassin's Creed* era senza dubbio la connotazione temporale delle vicende di gioco. La cornice dell'azione principale era collocata nel 2012: il nostro protagonista, rapito da una società scientifica senza scrupoli, veniva messo in contatto con alcuni ricordi ancestrali nascosti nel suo DNA. Tramite queste memorie, l'uomo si ritrovava a rivivere le vicende del suo antenato Altair, un assassino di professione nella Terra Santa del 1191. Un espediente narrativo che ritornerà anche in *Assassin's Creed 2*? Chissà...

ASSASSIN'S CREED 2 VI FARÀ VOLTEGGIARE PERCHÉ:

- **La grafica sembra ancor più curata che in *Assassin's Creed*.**
- **Le ambientazioni rinascimentali hanno un grande fascino.**
- **Ci saranno più armi e una maggiore varietà.**
- **Promette di rivoluzionare un titolo già valido.**

I successi, si sa, meritano sempre un secondo capitolo. È quanto avranno pensato in Canada i vertici di Ubisoft Montreal, all'indomani del generale consenso riscosso da *Assassin's Creed*, il gioco d'azione in terza persona che ci vedeva vestire i panni del letale Altair.

A ben vedere, il titolo non è riuscito a convincere del tutto (su GMC ha preso 7/10), in particolare per via di una struttura un po' troppo "guidata", ma gli scorci spettacolari e l'indubbio fascino di una storia dal sapore mediorientale hanno fatto presa sul pubblico, e gli 8 milioni di copie vendute sulle varie piattaforme esistenti sono lì a dimostrarlo. Inevitabile, quindi, il ricorso a un sequel che, ci auguriamo, possa riprendere quanto di buono visto nel primo episodio e farlo evolvere verso orizzonti ancor più piacevoli.

Squadra che vince non si cambia, dice l'ormai abusato adagio. Evidentemente non è sempre così, stando almeno alle prime indiscrezioni trapelate dagli uffici di Ubisoft: *Assassin's Creed 2* vede l'uscita di scena di Altair e delle ambientazioni che hanno fatto da cornice alle sue funamboliche imprese. Il secondo capitolo della serie proporrà, infatti, un protagonista nuovo di zecca, tale Ezio, un giovane nobile invischiato

"IL PROTAGONISTA SARÀ INVISCHIATO NEGLI INTRIGHI DELL'ITALIA RINASCIMENTALE"

negli intrighi dell'Italia rinascimentale.

Un po' *Prince of Persia* e un po' Machiavelli, il buon Ezio dovrà divincolarsi tra congiure di palazzo e scontri all'ultimo sangue tra potenti famiglie, sullo sfondo di uno dei periodi più complessi e affascinanti della storia dell'umanità.

I dettagli sulle novità dello stile di gioco sono ancora top secret, ma pare che Ubisoft stia lavorando molto sulla caratterizzazione del personaggio, ancor più articolato di Altair, e sulla presenza di numerose nuove armi. Ciò che aveva maggiormente entusiasmato del primo *Assassin's Creed*, ovvero il comparto grafico e la qualità estrema delle animazioni, vedrà sicuramente un ulteriore grado di sviluppo, già lampante nelle prime immagini rese pubbliche. Ambienti ricchissimi di dettagli e ampiamente esplorabili, sia in orizzontale, sia in verticale, verranno nobilitati da fedeli ricostruzioni di celebri monumenti, come la basilica di San Marco a Venezia.

Mancano ancora diversi mesi all'uscita di *Assassin's Creed 2*, prevista per il periodo natalizio, ma le basi per un prodotto di qualità ci sono già. Aspettiamo con ansia notizie più dettagliate.

A prima vista, Ezio ricorda parecchio il buon vecchio Altair.

I balzi acrobatici saranno ancora all'ordine del giorno.

Ecco come si presentava il ponte di Rialto fino al 1591, quando fu ricostruito in pietra.

La basilica di San Marco, in tutto il suo splendore, sarà tra i monumenti riprodotti nel gioco.

DATA DI USCITA NATALE 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Montreal, Canada
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** Fondata nel 1997 con fondi governativi, Ubisoft Montreal comincia la propria attività sviluppando principalmente giochi per bambini. La svolta avviene nel 2000, quando lo studio comincia a lavorare sulla serie *Splinter Cell*. Ubisoft Montreal è oggi una delle software house più apprezzate in campo internazionale.
- **Li conosciamo per:** *Splinter Cell*, i due *Rainbow Six: Vegas* e i quattro *Prince of Persia* "moderni".

ATTENDERE PREGO!

Il nuovo *Assassin's Creed* non vedrà la luce prima del prossimo Natale.

SCOOP
prima occhiata

IL VERO SABOTEUR

L'idea di *The Saboteur* è venuta a Andrew Goldman, fondatore di Pandemic Studios, leggendo un libro ("The Grand Prix Saboteurs") che narra la storia di William Grover-Williams, un eroico pilota anglo-francese che negli Anni '20 correva per la Bugatti. Dopo lo scoppio della Seconda Guerra Mondiale, Grover-Williams si arruolò nell'esercito britannico e venne inviato (per via del suo ottimo francese) a Parigi, per sostenere la Résistance. Qui, assieme a un altro pilota di una scuderia d'oltralpe della Bugatti, formò nuclei di resistenza che contribuirono a contrastare le attività naziste in Francia. La fine della sua storia è però tragica: venne catturato e poi giustiziato in un campo di concentramento tedesco nel 1945.

THE SABOTEUR

Tornate indietro di 65 anni e gridate con noi:
"Vive la Résistance!"

SVILUPPATORE Pandemic Studios **GENERE** Azione/Avventura
CASA Electronic Arts **INTERNET** www.thesaboteurgame.com

THE SABOTEUR FARÀ DI VOI DEGLI EROI DELLA RESISTENZA PERCHÉ:

- **Ha uno stile grafico originale, con un suggestivo uso del bianco e nero.**
- **Offre una riproduzione affascinante della città di Parigi.**
- **Ha una storia da film noir Anni '40 che si preannuncia intrigante.**
- **Mischia il genere sparatutto con le corse in auto.**

CHI ha detto che i giochi ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale sono tutti uguali?

A regalare una ventata di novità al passato ci pensa *The Saboteur*, con una reinterpretazione fresca e originale del periodo 1940-45, dal punto di vista di un pilota automobilistico riciclatosi spia in una Parigi oppressa dall'invasione nazista. Il gioco offre una riproduzione in scala ridotta ("Parigi in versione Disneyland", dicono gli sviluppatori) della Ville Lumiére, con uno stile grafico che, sulle prime, lascia spiazzati: tutto è infatti completamente immerso in un suggestivo bianco e nero (suggerito dal film "Sin City", del 2005), interrotto solo da sprazzi di colore rosso che indicano obiettivi da raggiungere e nemici da eliminare.

Man mano che, sostenendo i moti della Résistance, libereremo le aree di gioco dall'oppressione nemica, queste si riempiranno di meravigliosi colori, a significare il ritorno della fiducia e della speranza nella popolazione che abita quelle zone. Tale elemento viene chiamato dal gioco "will to fight" ("voglia di combattere") ed è particolarmente efficace da vedere all'opera, anche perché la natura di *The Saboteur* è completamente aperta: basta saltare a bordo della nostra auto da corsa (una Marini Aurora, vagamente ispirata alle Bugatti d'epoca) per girare liberamente per le strade della città e dei suoi dintorni.

"IL RITMO È DOMINATO DALLA NECESSITÀ DI AGIRE SENZA FARSI NOTARE"

La struttura non è dissimile da quella di *GTA IV*, con la differenza che qui l'interazione con palazzi e costruzioni è molto più frequente: una volta scesi dall'auto, il gioco si trasforma in una sorta di *Assassin's Creed*, consentendoci di scalare qualsiasi parete per raggiungere i tetti. Qui si consumano intensi scontri a fuoco, con armi coerenti con il periodo (pistole Luger, mitra MP40), ma senza disdegnare qualcosa di più esotico, come lanciarazzi e lanciafiamme.

Il ritmo del gioco è dominato dalla necessità di agire senza farsi troppo notare: la Résistance opera sotto silenzio e basta poco per insospettire qualche guardia e trovarsi alle calcagna mezzo esercito tedesco. Ciò pone un freno alle velleità di chi vuole farsi strada a suon di proiettili, donando però a *The Saboteur* un'atmosfera particolare e decisamente in linea con l'eccentrico stile grafico.

La struttura generale assomiglierà anche a un mix di giochi già visti, ma la ricetta risultante pare avere quel tocco di originalità in più, che potrebbe rendere *The Saboteur* molto interessante. Se qualcuno ve lo dovesse chiedere, però, non siamo stati noi a dirvelo…

GIOCHI COMPUTER

Un inquietante bianco e nero domina le aree di Parigi (e dintorni) ancora vittime dell'oppressione nazista.

Mai dare troppo nell'occhio: sfrecciare via a bordo della nostra auto sportiva allerterebbe un intero battaglione di SS.

Sean Devlin, il protagonista del gioco, è stato creato ispirandosi a Harrison Ford, Steve McQueen e Bruce Willis.

Il gioco offre un sistema di copertura automatico: basta avvicinarsi a un muro per ripararsi automaticamente dal fuoco nemico.

DATA DI USCITA MARZO 2010

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Pandemic Studios
- **Provenienza:** Los Angeles, California
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Nati nel 1998 da una costola di Activision, i Pandemic Studios esordiscono proprio con due sequel di giochi Activision: *Battlezone II* e *Dark Reign 2*. Dopo alcuni titoli quali *Full Spectrum Warrior* e *Army Men RTS*, nel 2005 uniscono le forze con BioWare, pur mantenendo distinti i marchi e le identità. Un matrimonio che si completa due anni dopo, quando la holding proprietaria di entrambi gli sviluppatori viene acquisita da Electronic Arts, che è ora a tutti gli effetti la "casa madre" dello studio californiano.
- **Li conosciamo per:** *Star Wars: Battlefront I e II, Mercenaries 2: World in Flames*

ATTENDERE PREGO!
È ancora ignota la data d'uscita ufficiale, ma non aspettate *The Saboteur* prima della prossima primavera.

SCOOP
prima occhiata

NIENTE FRONZOLI: SOLO CORSE

Rispetto ai precedenti giochi a quattro ruote di Milestone, *Superstars V8 Racing* si distinguerà per l'assenza di tutte le statistiche relative al pilota. Niente punti da attribuire alle varie abilità nel corso della carriera e, soprattutto, niente Tiger Effect – ovvero, la possibilità di tornare indietro di una manciata di secondi per rimediare a un errore di guida.

SUPERSTARS V8 RACING

Milestone fa rombare i potenti V8 da competizione!

- **SVILUPPATORE** Milestone
- **GENERE** Gioco di guida
- **CASA** Black Bean
- **INTERNET** www.milestone.it



SUPERSTARS V8 RACING VI ESALTERÀ PERCHÉ:

- I potenti motori V8 sono grintosi.
- L'Intelligenza Artificiale promette sfide accanite.
- Sarà possibile effettuare il tuning della vettura.
- Correrete su tracciati storici, anche se non famosissimi.

DATA DI USCITA GIUGNO 2009

IL campionato Superstars V8 2009 si è aperto il 19 aprile e Milestone ha già annunciato il suo nuovo gioco di corse realizzato su licenza di questa competizione.

Per chi non conoscesse le gare della Superstars V8, basti dire che le vetture coinvolte sono degli enormi bolidi caratterizzati da 4.000 o addirittura 5.000 cc di cilindrata, capaci di sprigionare oltre 500 cavalli di potenza: parliamo di auto come le Maserati Quattroporte, BMW M5, Audi RS4, Jaguar S Type-R e Chevrolet CR8. I circuiti sono per la maggior parte italiani (Monza e Mugello fra i nomi di spicco, ma non mancano tracciati meno noti, come Magione e Adria), con due tappe oltre i confini nazionali, precisamente in Portogallo, sul circuito di Portimao, e in Sud Africa, a Kyalami.

Milestone conosce già bene la maggior parte di queste piste, su cui si corre il campionato SBK, di conseguenza non è stata costretta a partire da zero nella realizzazione di *Superstars V8 Racing*, che con il suo *SBK* condivide lo stile grafico. Gli shader utilizzati, le texture, i menu e altri dettagli, ci spingono a pensare

"UN COMPROMESSO TRA REALISMO E IMMEDIATEZZA"

che i due titoli impieghino lo stesso motore, mentre la giocabilità è, per forza di cose, molto differente. Anche in questo caso, si nota l'impronta di famiglia, e chi ha provato *S.C.A.R.* ed *Evolution GT* avvertirà una sensazione di un déjà vu. Il modello di guida, infatti, richiama quello dei precedenti giochi automobilistici di Milestone: quel particolare compromesso tra realismo e immediatezza gradito a molti. Certo, non siamo ai livelli dell'eccellente *GRID*, ma chi ha apprezzato *Evolution GT* si troverà a proprio agio. Anche l'Intelligenza Artificiale riflette tale impostazione. Chi cerca il realismo, storcerà il naso di fronte ad avversari non particolarmente brillanti: bloccano i tentativi di sorpasso in maniera azzardata, accelerano e frenano in maniera poco credibile, e seguono traiettorie spesso lontane da quelle ideali. Allo stesso tempo, però, risultano tenaci e sempre in grado di adattarsi al giocatore, quale che sia la sua abilità, rendendo effettivamente le sfide molto avvincenti.

Per un giudizio non bisognerà aspettare troppo tempo: *Superstars V8 Racing* è previsto per il mese di giugno. GIOCHI COMPUTER



L'effetto Motion Blur aumenta la sensazione di velocità, pur sfocando un po' troppo i contorni delle vetture.



Gli altri concorrenti saranno molto tenaci, ma decisamente poco sportivi.



Le Audi sono tra le protagoniste indiscusse del campionato Superstars V8 2009: bolidi da 5.000 cavalli!



In *Superstars V8 Racing* caratteristiche come le abilità dei piloti non potranno essere incrementate, come invece accadeva in *Evolution GT*.

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Milestone
- **Provenienza:** Milano
- **Nati nel:** 1996
- **Storia:** Quasi quindici anni fa, Milestone (allora Graffiti) fece il proprio esordio fra gli sviluppatori con il suo eccellente *Screamer*, uno dei migliori giochi di guida del periodo. Da allora, l'azienda si è dedicata a titoli basati sul mondo dei motori, a due e a quattro ruote.
- **Li conosciamo per:** *Superbike 2001, S.C.A.R., Evolution GT, Moto GP 08, SBK 08.*

ATTENDERE PREGO!

L'uscita di *Superstars V8 Racing* è prevista per il mese di giugno.

MARCINKO: UN UOMO IN GUERRA

Richard "Dick" Marcinko, che presta le fattezze (e altro ancora) al protagonista di *Rogue Warrior*, non è molto conosciuto in Italia, al contrario di quanto accade negli USA. Ex Navy Seal, si è distinto nel conflitto del Vietnam, dove ha guadagnato la prima prestigiosa Bronze Star. Ha continuato la propria carriera con un secondo turno in Vietnam e, successivamente, si è fatto valere in Cambogia. È però in Iran, nel 1979, che ha ottenuto i più prestigiosi riconoscimenti, in virtù delle azioni antiterroristiche al comando del SEAL Team Six. Terminata la carriera militare, è diventato uno scrittore di successo, grazie a romanzi autobiografici (e decisamente autocelebrativi) come "Rogue Warrior" e "The Real Team".

ROGUE WARRIOR

La rivoluzione non è un pranzo di gala, come può testimoniare questo FPS!

- **SVILUPPATORE** Rebellion
- **GENERE** FPS
- **CASA** Bethesda
- **INTERNET** www.bethsoft.com/ita/games/games_roguewarrior.html

ROGUE WARRIOR SARÀ ESPLOSIVO COME IL C4 PERCHÉ:

- Richard "Dick" Marcinko è il personaggio perfetto attorno a cui cucire un gioco di guerra.
- Alternerà sezioni stealth ad altre di puro massacro.
- È stata dedicata particolare attenzione alle mappe multiplayer.
- È da tempo che non si vede un FPS veramente degno di attenzione.

SUL **numero 123 di GMC, nel dicembre 2006, pubblicammo un lungo speciale sul progetto di Bethesda battezzato *Rogue Warrior*: uno sparatutto che sembrava offrire spunti particolarmente interessanti.**

Da quel momento, il gioco è entrato in "silenzio radio". Recentemente, *Rogue Warrior* è finalmente ricomparso, ma sono bastati pochi secondi per capire che o la nostra memoria era confusa, o questo titolo ha preso una piega decisamente differente da quanto mostratoci in passato.

Lo sviluppo è ora in mano a un altro team (i Rebellion, conosciuti per *Aliens Vs Predator*, *Sniper Elite* e *Judge Dredd: Dredd Vs. Death*, per fare qualche esempio), che ha deciso di stravolgere tutto. Dimenticati il gioco di squadra e la libertà d'azione infinita, il protagonista di *Rogue Warrior* sarà Richard "Dick" Marcinko, ex militare e scrittore, un personaggio un po' sopra le righe (almeno stando ai suoi libri autobiografici) che ha offerto consulenza agli sviluppatori sulle tattiche che ha usato realmente nei vari teatri di guerra in cui si è trovato a operare.

Lo vedremo muoversi silenziosamente in Russia e Corea negli Anni '80, minando ponti, facendosi strada silenziosamente con il fedele pugnale oppure sfruttando l'arsenale che troverà lungo la strada. Se, in principio, *Rogue Warrior* si sarebbe

"IL PUNTO DI FORZA È NEL PERSONAGGIO PRINCIPALE"

dovuto distinguere dalla concorrenza per la possibilità di esplorare liberamente i livelli, in stile *Crysis*, ora Rebellion ha deciso che l'azione sarà lineare e in buona parte legata a script (le situazioni predeterminate dai programmatori). Il gioco sarà centrato sul carismatico protagonista, il quale avrà sì dei collaboratori, ma dal ruolo decisamente marginale.

Al momento attuale, e dopo tutti gli stravolgimenti apportati da Rebellion, è difficile farsi un'idea della qualità di *Rogue Warrior*, ma dobbiamo ammettere di essere rimasti perplessi per via delle scelte effettuate. Il cambio di direzione imposto dai nuovi sviluppatori parrebbe rendere il gioco troppo simile ai tanti sparatutto che affollano il mercato. Da quanto abbiamo visto, inoltre, *Rogue Warrior* non sembrerebbe in grado di elevarsi rispetto alla media, dal punto di vista tecnico.

Secondo Rebellion, il punto di forza è nel personaggio principale, che con le sue espressioni colorite e i suoi letali attacchi col pugnale (senza dimenticare il talento nel far saltare in aria tutto ciò che si trova davanti) sarà irresistibile. A noi restano dei dubbi, ma i programmatori hanno comunque tempo sino alla fine dell'anno per rendere *Rogue Warrior* interessante... o per stravolgerlo una seconda volta.

GIOCHI COMPUTER


"Dick" Marcinko è tanto violento nel gioco quanto si vanta di esserlo nella realtà. Basta a caratterizzare un gioco? Punti di vista.


Niente alleati: il solo Marcinko è sufficiente per mettere il pepe sul fondoschiena dei nemici.


Rogue Warrior alternerà momenti stealth ad altri di puro massacro.


Anche senza coltello è facile eliminare gli avversari.

DATA DI USCITA INVERNO 2009

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Rebellion
- **Provenienza:** Gran Bretagna
- **Nati nel:** 1992
- **Storia:** I ragazzi di Rebellion si sono fatti notare nel 1994, quando hanno lanciato l'eccellente *Alien Vs Predator* per il Jaguar di Atari. Nel 1999 hanno sviluppato l'eccezionale FPS per PC quasi dallo stesso titolo, *Aliens Vs Predator*, e poi hanno continuato la propria carriera, alternando giochi eccellenti ad alcune prestazioni deludenti.
- **Li conosciamo per:** *Aliens Vs Predator, Sniper Elite, Judge Dredd: Dredd Vs. Death, Shellshock 2.*

ATTENDERE PREGO!
Per impersonare l'inarrestabile Marcinko bisognerà attendere sino al prossimo inverno.

LA GRANDE SFIDA SI È CONCLUSA!

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DEL 2008
HANNO GAREGGIATO
NELLA SECONDA EDIZIONE DEL:



5 CATEGORIE

GENERE - TECNICI - ASSOLUTI - ARTISTICI - SPECIALI

25 PREMI

OLTRE 200 VIDEOGIOCHI IN GARA



La stagione degli annunci continua con un momento di apparente quiete prima della tempesta, rappresentata dall'E3. Già ora affiorano i primi titoli interessanti e presto i grandi dell'industria dei videogiochi caleranno i propri assi!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

A cura di Fabio Bortolotti

Gioco di ruolo

ARCANIA: A GOTHIC TALE

Nuova vita e nuovo nome per il progetto Gothic 4.

GALLERY



I cicli notte/giorno, insieme agli effetti di luce, daranno vita a paesaggi suggestivi.

LA serie di *Gothic* è giunta a un importante punto di svolta, sottolineato da un significativo cambio di titolo.

Il progetto, inizialmente noto come *Gothic 4*, è ora conosciuto col nome di *Arcania: A Gothic Tale*, come del resto dimostra il nuovo sito ufficiale, **www.arcania-game.com**. Inoltre, come già si sapeva, lo sviluppo non è più affidato a Piranha Bytes, bensì a Spellbound Entertainment, che darà senza dubbio un nuovo taglio al gioco. La trama prenderà il via circa dieci anni dopo *Gothic 3*, durante i quali l'eroe che già conosciamo ha scacciato gli orchi ed è salito al trono. Purtroppo, pare che il suo potere di re gli sfugga di mano, inducendolo a comportamenti malvagi che lo rendono inviso alla popolazione. Di conseguenza sorgerà un nuovo eroe, che teoricamente dovrà battersi per la giustizia e per raddrizzare i torti del sovrano.



Il tempo atmosferico influenzerà la grafica e anche le meccaniche di gioco.



"Un mondo ricco di dettagli, con diverse zone climatiche"

Dal punto di vista tecnico, *Arcania* promette un mondo ricco di dettagli, con diverse zone climatiche (ognuna con una flora e una fauna specifica) e con città e castelli dai particolari stili architettonici. Ci sarà anche un sistema dedicato al tempo atmosferico, con nuvole, venti e piogge, che nelle promesse degli sviluppatori si intrecceranno con gli effetti di luce e con i cicli notte/giorno, dando vita a un mondo vario e realistico.

Le prime immagini mostrano tutte queste particolarità grafiche, ma per impressionarci ci vorrà qualcosa di più. Certo, il lavoro di Spellbound sembra di prima categoria, e non vediamo l'ora di scoprire qualcosa di più su questo nuovo capitolo della serie di *Gothic*.

GIOCHI COMPUTER

Sparatutto multiplayer

STAR TREK: D-A-C

Data astrale 2009.05: in uscita un gioco da veri trekker.



Insieme a Paramount Digital Entertainment, Naked Sky Entertainment ha annunciato l'uscita di *Star Trek: D-A-C*, ispirato al nuovo film dedicato alla saga fantascientifica più amata dai vulcaniani.

Si tratta di uno sparatutto con visuale dall'alto centrato su frenetiche battaglie multiplayer, cooperative o competitive. Le partite ospiteranno un massimo di dodici giocatori, che potranno scegliere tra svariate navi, tutte con un set di caratteristiche diverse, tra cui la mitica U.S.S. Enterprise (nella versione del nuovo film).

L'idea del gioco sembra interessante e punta più sulla giocabilità che non sulla riproduzione passo passo del colossal cinematografico di turno. La data astrale prevista per l'uscita non è troppo lontana, quindi presto scopriremo se gli appassionati di "Star Trek" avranno un gioco all'altezza delle loro aspettative.

Data di uscita: maggio 2009
Internet: www.nakedsky.com

Gioco di ruolo

FALLOUT: COME LA FENICE

Novità radioattive per l'universo postatomico di Bethesda.



Broken Steel vi permetterà di esplorare l'area di gioco anche dopo la sequenza finale di *Fallout 3*.

Mentre leggerete queste righe, potrete già scaricare *Broken Steel*, una nuova espansione per il mondo post-apocalittico di *Fallout 3*.

Broken Steel tiene conto delle critiche mosse da molti appassionati, delusi dal fatto che, terminato il gioco, apparisse il game over, e non fosse più possibile girare il mondo per risolvere le quest lasciate da parte. *Broken Steel* e prosegue l'avventura esattamente dalla fine di *Fallout*, elevando il "cap" delle abilità a 30 (precedentemente era 20). Non mancano, come prevedibile, nuove armi (spettacolare il Tesla Cannon) e nemici, come il maledetto Super Mutant Overlord, che vi farà sudare a lungo prima di essere abbattuto. A quanto sostengono i programmatori, per completare *Broken Steel* serviranno circa cinque o sei ore, e l'avventura sarà una lunga e articolata quest, non un insieme di piccole avventure concatenate.

I ragazzi di Bethesda hanno anche lanciato al mondo un annuncio sibillino: l'universo di *Fallout* si arricchirà di un nuovo nome. Non sarà *Fallout 4* e non è stato fatto trapelare alcun particolare oltre al titolo: *New Vegas*.

Data di uscita: Broken Steel disponibile
Internet: http://fallout.bethsoft.com/index.html

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Booty	Capcom	Estate
Alan Wake	Microsoft	2009
Anno 1404	Ubisoft	Primavera
Arcania: A Gothic Tale	Jowood	2009
ArmA II	Bohemia Interactive	2009
Assassin's Creed 2	Ubisoft	2009
Batman Arkham Asylum	Eidos	2009
Bionic Commando	Capcom	Primavera
Bioshock 2	2K Games	Autunno
Call of Duty Modern Warfare 2	Activision	Novembre
Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Primavera
Culpa Innata 2: Chaos Rising	Momentum	Fine 2009
Damnation	Codemasters	Luglio
Dante's Inferno	EA	2010
Dark Void	Capcom	2009
DC Universe Online	SOE	2009
Deus Ex 3	Eidos	2009
Diablo III	Activision/Blizzard	2009
DiRT 2	Codemasters	2009
Dragon Age: Origins	BioWare	Fine 2009
Duke Nukem Forever	2K Games	2009
Elemental: War of Magic	Stardock	2010
Fallout: New Vegas	Bethesda	2009
Fuel	Codemasters	2010
Ghostbusters	Atari	Giugno
Half-Life 2: Episode 3	Valve	2009
Harry Potter e il Principe Mezzosangue	EA	Estate 2009
Hearts of Iron 3	Paradox	2009
Helldorado Conspiracy	Atari	2009
Heroes over Europe	Atari	Primavera
Just Cause 2	Eidos	2009
Mafia II	2K Games	Ottobre
Metro 2033	THQ	2009
Need for Speed: Shift	EA	2009
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising	Codemasters	Estate
Overlord II	Codemasters	Estate
Red Faction Guerrilla	THQ	2010
Risen	Deep Silver	Fine 2009
Rogue Warrior	Bethesda	2009
Saboteur	EA	2009
Silent Heroes	Paradox	2009
StarCraft II	Activision/Blizzard	2009
Street Fighter 4	Capcom	Agosto
Supreme Commander 2	Square Enyx	2009
Terminator Salvation	Warner Bros	Giugno
The Agency	Sony Online	2009
The Sims 3	EA	Giugno
Wolfenstein	Activision/Blizzard	2009
Wolverine	Activision/Blizzard	Primavera

Azione

LONE WOLF: FLIGHT FROM THE DARK

Dai librigame ai nostri monitor.

Negli Anni '80, impazzavano i "game book", tradotti in italiano da Edizioni E. Elle e ribattezzati "librigame".

La saga che ha contribuito maggiormente al successo di questo prodotto editoriale fu quella di "Lupo Solitario", firmata da Joe Dever, scrittore, musicista e sviluppatore di giochi. Attualmente, l'autore inglese è coinvolto nella lavorazione di un videogioco ispirato alle avventure del suo personaggio più celebre. Si intitolerà *Lone Wolf – Flight from the Dark*, come il primo volume della serie, in Italia rinominato "Lupo Solitario – I Signori delle Tenebre" (1985). Le gesta del cavaliere addestrato nelle arti Kai (Ramas nell'edizione nostrana) prenderanno forma in un gioco d'azione in prima persona, simile a *Dark Messiah – Might & Magic*, con un motore grafico creato per l'occorrenza da Ksatria Gameworks, casa di sviluppo con sede a Singapore che ha acquisito i diritti per la produzione di questo e altri futuri progetti. Le immagini e i video pubblicati sul sito ufficiale (**www.ksatria.com**) mostrano modelli poligonali forse un po' spartani, ma animazioni, effetti e texture sembrano di buon livello. Gli ultimi aggiornamenti ci dicono che l'azienda è alla perenne ricerca di personale. Ci auguriamo che la sorte del videogioco ambientato nelle terre di Magnamund non sia affidata alla Tabella del Destino, l'alternativa cartacea ai dadi, da puntare con la matita a occhi chiusi. Per (ri)scoprire il fascino dei librigame, visitate **www.projectaon.org**, dove si possono consultare e scaricare gratis le opere di Dever (in inglese, ma c'è anche un fumetto in italiano). Se desiderate installare *Lone Wolf* sul vostro PC, incrociate le dita.

Data di uscita: Da confermare
Internet: www.ksatria.com



La grafica, al momento, non sembra nulla di che, ma le potenzialità dell'ambientazione sono notevoli.

MMORPG

CHAMPIONS ONLINE

Data ufficiale per i supereroi di Cryptic.

Atari e Cryptic Studios hanno finalmente ufficializzato la dato di uscita di *Champions Online*, il gioco di ruolo online di massa basato su un mondo di supereroi.

Il titolo, al momento in fase beta, vedrà la luce il 14 luglio, in contemporanea in Europa e Nord America. Gli sviluppatori di Cryptic Studios, già noti per *City of Heroes* e *City of Villains*, hanno architettato una particolare funzione, decisamente appropriata alla tematica affrontata. Oltre a creare e personalizzare il proprio supereroe, infatti, sarà possibile creare il suo acerrimo rivale, un cattivone che tenterà di sabotare le missioni e di allearsi con gli altri nemici dei supereroi.

Data di uscita: luglio
Internet: http://champions-online.com



Lo stile grafico, prevedibilmente, pesca abbondantemente dai fumetti americani.

Avventura grafica

RUNAWAY A TWIST OF FATE

Terzo capitolo per l'avventura grafica di Pendulo Studios.

Spesso, i videogiocatori di vecchia data si lamentano della mancanza di avventure grafiche, che spopolavano ai tempi di Lucas e dei suoi vari *Monkey Island* e soci.

La serie di *Runaway*, che con questo *A Twist of Fate* giunge al suo terzo episodio, è senza dubbio una testimonianza che il punta e clicca è ancora vivo, e che con i giusti accorgimenti può cavarsela egregiamente anche nel panorama dei giochi moderni. Anche in questo capitolo avremo una grafica colorata (pur se Pendulo promette un'avventura più seria delle precedenti) e, soprattutto, resa con uno stile da cartone animato. Inoltre, verrà introdotto un nuovo sistema di suggerimenti per facilitare gli enigmi più ostici.

Data di uscita: fine 2009
Internet: www.pendulostudios.com



La trama sarà più seria, ma lo stile grafico è comunque molto gradevole.

Gioco di corse

FUEL

Codemasters dice basta ai soliti vecchi navigatori satellitari.

Vi abbiamo già parlato di *FUEL*, un promettente gioco di corse sviluppato da Asobo Studio sotto l'egida di Codemasters.

Gli spericolati corridori delle sue gare si aggireranno per un vasto mondo di gioco, ispirato ai paesaggi americani e sconvolto dal riscaldamento globale. La particolarità di questo scenario (generato con metodi procedurali) è che permetterà di affrontarsi in migliaia di diversi tracciati, personalizzabili anche dagli utenti, e che, secondo le possibilità dei veicoli, si potranno prendere ampie scorciatoie fuori strada. Per rendere più agevole il tutto, gli sviluppatori hanno pensato a un navigatore satellitare, che indicherà le svolte da fare direttamente su schermo, senza distogliere l'attenzione dalla guida vera e propria. Non sarebbe male avere qualcosa di simile anche nel mondo reale, non trovate?



Il GPS indicherà le strade da seguire direttamente nel mondo di gioco, aggiornandosi in tempo reale.

Data di uscita: 2009
Internet: www.fuel-game.com

Evento

ITALIAN VIDEOGAME AWARD

Conclusa la seconda edizione del primo premio italiano del videogioco.

Mentre scriviamo questa rubrica, la seconda edizione dell'Italian Videogame Award non si è ancora conclusa.



Quando avrete in mano questo numero di GMC, però, i vincitori del 2009 saranno già stati annunciati e per scoprire chi ha trionfato, l'indirizzo giusto è: **www.italianvideogameaward.it**. Vi ringraziamo per il vostro entusiasmo, che ancora una volta ha sommerso i nostri server con una marea di voti. Senza di voi, i veri videogiocatori, l'Italian Videogame Award non sarebbe stato possibile. Grazie di cuore, quindi, e all'anno prossimo!

Azione

DEAD RISING 2

Gli zombi di Capcom ben cominciano, e sono a metà dell'opera.



Il numero di zombi su schermo è vertiginoso: speriamo non pesino troppo sul framerate.

Recentemente, Capcom ha annunciato *Dead Rising 2*, seguito dell'acclamato titolo per Xbox 360, in arrivo anche su PC.

La buona notizia è che gli sviluppatori di Blue Castle Games (che non si erano occupati del primo episodio) sono già arrivati a un importante giro di boa, e hanno completato circa il 50% del gioco. La trama si svolgerà nell'arco di tre giorni, durante i quali il protagonista dovrà sopravvivere a migliaia di zombi sfruttando le potenzialità del proprio mestiere; un po' come Frank, nel primo episodio, si destreggiava grazie alle sue doti di fotografo. Le premesse sono ottime, anche se per il momento non sappiamo come se la caveranno i programmatori di Blue Castle, il cui curriculum è composto principalmente da titoli sportivi centrati sul baseball. La speranza, naturalmente, è che Capcom abbia messo in buone mani uno dei suoi più grandi successi degli ultimi anni.

Data di uscita: 2010
Internet: www.bluecastlegames.com

PILLOLE

FREE RUNNING RITORNA

Dopo aver debuttato su PSP e PS2 di circa due anni fa, *Free Running* arriverà anche su PC, dove viene promessa una grafica migliorata e un sistema di gioco più profondo. Se siete dei fan del parkour e *Mirror's Edge* non vi è bastato, tenetelo pure d'occhio.

IL FUTURO DI WILL WRIGHT

Will Wright, geniale game designer, ha lasciato EA per fondare il suo studio di sviluppo, Stupid Fan Club, del quale EA è semplicemente co-proprietaria. Per il suo futuro parla di nuove idee, ma conferma la sua continuata collaborazione con il team di *Spore*.

BIOSHOCK, IL FILM

I lavori sul lungometraggio dedicato a *Bioshock* sono momentaneamente fermi, a causa di una frenata di Universal Picture sul budget, che sfiora i 160 milioni di dollari. Gore Verbinski, il regista, sta considerando l'opzione di spostare le riprese a Londra.

BATTLEFIELD 1943, UNA DATA

Una tirata d'orecchie

PILLOLE

a Electronic Arts, che ha confermato la data di uscita di *Battlefield 1943*: la versione PC arriverà solo a settembre, mentre il gioco sarà scaricabile su Xbox Live Arcade e PlayStation Store a giugno.

BETHESDA E WET

La rivista giapponese Famitsu, insolitamente interessata a una questione così occidentale, ha riportato che Bethesda è interessata alla pubblicazione di *WET*, titolo di azione di A2M al momento senza casa di produzione. Nonostante la stranezza della fonte, la notizia potrebbe rivelarsi vera. Lo scopriremo presto.

VOCI DI CORRIDOIO THIEF 4

In passato, Eidos Montreal aveva accennato a un nuovo progetto, il cui titolo sarebbe iniziato con la lettera "T": un chiaro rimando a *Thief*, o solo uno scherzo di cattivo gusto ai fan? Ora, dopo l'acquisizione da parte di Square Enix, che ha sottolineato l'importanza del marchio *Thief*, voci più o meno attendibili parlano insistentemente di *Thief 4*. Non c'è nulla di ufficiale, ma la possibilità è tutt'altro che remota.

FPS

BLUR

Bizarre Creations e Activision Blizzard sgommano anche su PC.



In *Blur*, armi e potenziamenti condiranno scontri violenti e gare poco sportive.

Gli studi di Bizarre Creations, un tempo parte dei Microsoft Game Studios, sono recentemente entrati a far parte nella grande famiglia di Activision Blizzard.

Su PC, negli ultimi anni, li abbiamo visti solo con l'eccellente *Geometry Wars: Retro Evolved*, ma non con la loro serie più nota, *Project Gotham Racing*, gioco di corse rimasto per quattro episodi un'esclusiva Xbox e Xbox 360. Ora, però, siamo lieti di apprendere che il loro prossimo titolo, *Blur*, arriverà sgommando anche sui nostri schermi. Si tratta, ancora una volta, di un gioco di corse, ma che questa volta introdurrà anche armi e potenziamenti per scontri violenti e poco sportivi. Le ambientazioni saranno ispirate al mondo reale, con piste a New York e a Tokyo, e con tutta probabilità in tante altre città.



Data di uscita: da confermare
Internet: www.bizarrecreations.com

MMORPG

TORCHLIGHT

Un nuovo pretendente al trono di World of Warcraft?

Runic Games, lo studio fondato dai fratelli Schaefer (cofondatori di Blizzard North, la divisione di Blizzard che ci ha dato i primi due episodi di *Diablo*), ha mostrato le prime immagini di *Torchlight*.



Questa immagine, pur essendo indicativa della qualità cui mira Runic, mostra una grafica rigorosamente provvisoria.

Si tratta di un MMORPG, un gioco di ruolo online di massa, con ambientazione fantasy. Gli sviluppatori promettono delle meccaniche improntate all'azione e paragonano la loro creatura a *Mythos*, progetto fallito dei Flagship Studios, presso cui militavano i fratelli Schaefer prima della nascita di Runic. Auguriamo buona fortuna a *Torchlight*, che almeno sulla carta potrebbe dare uno scossone al mercato dei MMORPG, al momento quasi monopolizzato dallo strapotere di *World of Warcraft*.

Data di uscita: 2010
Internet: www.runicgames.com

MMOG

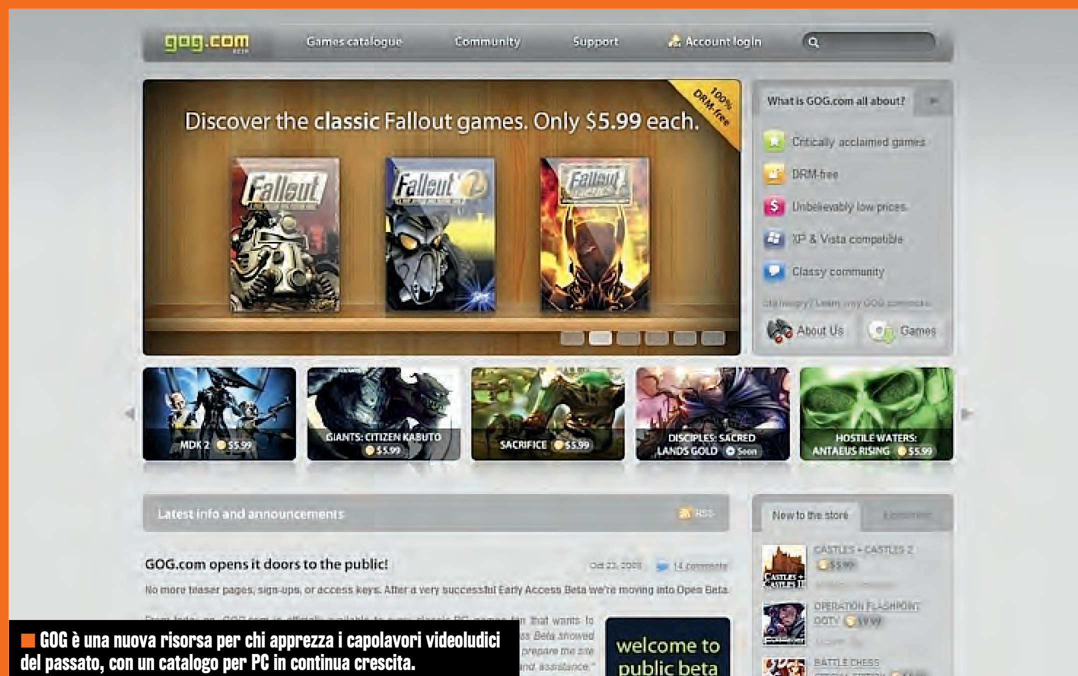
GOG E UBISOFT

Il sito di distribuzione digitale dedicato ai "bei giochi di una volta" cresce a vista d'occhio.

A fianco di Steam, ormai una vera e propria icona della distribuzione digitale di videogiochi, una nuova realtà sta prendendo rapidamente piede.

Ci riferiamo a GOG (Good Old Games), una nuova piattaforma che vende giochi del passato, come per esempio i primi *Fallout*, a prezzi estremamente competitivi (intorno ai 5,99 dollari, tra i 4 e i 5 euro). Il bello è che tutto è già ottimizzato per funzionare con i moderni sistemi operativi, grazie a emulatori open source quali SCUMMvm e DOSbox, e che i prodotti acquistati sono completamente privi di DRM e protezioni digitali di sorta. GOG sta crescendo sia per il suo catalogo di giochi, in continua espansione, sia per gli accordi che sta stringendo con i grandi nomi del settore: l'ultimo è quello con Ubisoft, che garantisce a GOG i diritti di distribuire i suoi titoli in tutto il mondo, naturalmente sempre attraverso mezzo digitale.

Internet: www.gog.com



GOG è una nuova risorsa per chi apprezza i capolavori videoludici del passato, con un catalogo per PC in continua crescita.

PES 2010

Konami torna alla carica con il suo asso del calcio.

Gli ultimi episodi della mitica serie di *Pro Evolution Soccer* hanno innegabilmente perso terreno nei confronti della concorrenza. Konami è corsa ai ripari, aumentando lo staff del team di sviluppo e promettendo un *PES 2010* all'insegna delle migliorie grafiche, degli aggiornamenti alle meccaniche di gioco e del multiplayer online. Speriamo che la serie torni a segnare mantenendo tutte le promesse di questo promettente annuncio.

Gioco di corse

FORMULA 1 2010

Codemasters in pole position per una nuova stagione di Formula 1 digitale.

Per la gioia dei fan della Formula 1, Codemasters ha annunciato due nuovi giochi dedicati alle corse più amate del mondo.

Il primo, *F1 2009*, non ci riguarda direttamente, in quanto è previsto solo per Wii e PSP. Riportiamo, però, le parole di Rod Cousens, amministratore delegato di Codemasters: "Stiamo producendo una serie di giochi in grado di proporre la passione e il divertimento che i fan meritano, e noi sappiamo come muoverci in questa direzione. *F1 2009* è l'inizio di qualcosa di veramente speciale per Codemasters e diventerà il punto di riferimento per le versioni ad alta definizione che arriveranno a metà 2010." Già, perché in coda all'annuncio di *F1 2009* si parla di *F1 2010*, in uscita anche su PC, che promette ancor più realismo e, soprattutto, le stesse licenze impiegate in *F1 2009*, che includeranno la presenza di tutti i piloti ufficiali, come Alonso, Vettel e Hamilton (alla sua prima apparizione in un videogioco).

Data di uscita: 2010
Internet: www.codemasters.com



Siamo in trepidante attesa delle prime immagini di gioco di *F1 2010*.

quando il gioco si fa duro



SOLO 68,00 €

ricevi **13 numeri** più **13 GIOCHI COMPLETI** e **13 DVD DEMO** se rinnovi con carta di credito via Web

In pratica è come ricevere **4 NUMERI GRATIS** all'anno

PUOI RINNOVARE ANCHE SE IL TUO ABBONAMENTO NON È ANCORA SCADUTO

Se sei già abbonato e rinnovi con carta di credito via Web

Se rinnovi l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer** con **carta di credito** il **risparmio** è **maggiore** rispetto a un altro tipo di rinnovo: **13 numeri** a soli

€ 68,00

Risparmio totale Euro 34,70 pari al 33.79%
Risparmi più di 4 numeri + altri 9 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,23

Prezzo a copia Euro 5,23

Se sei già abbonato e rinnovi

Se **rinnovi** l'abbonamento a **Giochi per il Mio Computer risparmi di più** rispetto a un nuovo abbonato

€ 72,00

Risparmio totale Euro 30,70 pari al 29.89%
Risparmi più di 3 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato
Prezzo a copia Euro 5,54

Prezzo a copia Euro 5,54

Le regole del gioco

Abbonati a **Giochi per il Mio Computer!** **13 numeri** a soli

€ 77,00

Risparmio totale Euro 25,70 pari al 25.02%.
Risparmi più di 3 numeri
Prezzo a copia Euro 5,92

Prezzo a copia Euro 5,92

*Offerta valida fino al 18 giugno 2009


MasterCard

VISA


Diners Club International

Sprea editori
ITALY

I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita



GMC 139 – Febbraio 2008
Il GdR d'azione in cui affrontare avventure e sfide mitologiche.
TITAN QUEST



GMC 140 – Marzo 2008
Il capolavoro che unisce fantasy e sparatutto in prima persona.
DARK MESSIAH MIGHT AND MAGIC



GMC 141 – Aprile 2008
Il frenetico sparatutto in prima persona fra nanotecnologie e conflitti futuristici.
PROJECT: SNOWBLIND



GMC 142 – Maggio 2008
Mettetevi al comando di un'unità d'élite, contro il terrorismo internazionale.
CONFLICT: GLOBAL STORM



GMC 143 – Giugno 2008
Un grande RTS, dalla fantasia di un maestro del techno-thriller.
ACT OF WAR: DIRECT ACTION



GMC 144 – Luglio 2008
Sparatorie mozzafiato, adrenalina a mille e azione in salsa messicana.
TOTAL OVERDOSE



GMC 145 – Agosto 2008
Strategia in tempo reale e realtà alternative: la Seconda Guerra Mondiale non è finita!
WAR FRONT TURNING POINT



GMC 146 – Settembre 2008
L'RTS nel futuro gotico e bellicoso di Warhammer. Una vera pietra miliare!
WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR - DARK CRUSADE



GMC 147 – Ottobre 2008
Una delle saghe più amate: l'FPS in cui di pacifico c'è solo l'oceano!
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT



GMC 148 – Novembre 2008
Strade da sogno, fuoriserie e sfide multiplayer, in un gioco di guida a tutto gas.
TEST DRIVE UNLIMITED



GMC 149 – Dicembre 2008
Un capolavoro tra i GdR per PC. Vivete fantastiche imprese nei Reami Dimenticati.
NEVERWINTER NIGHTS 2



GMC 150 – Natale 2008
Il miglior RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale. Un capolavoro da non perdere!
COMPANY OF HEROES

vai sul sito www.spreastore.it



GMC 151 – Gennaio 2009
Il genere delle avventure grafiche non ha mai visto protagonisti più fuori di testa!
SAM & MAX SEASON ONE



GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME



GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
BLACK & WHITE 2



GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD



GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
NEED FOR SPEED CARBON



Gli speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
FALLOUT TRILOGY

GMC Trucchi 2/2009

Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

	GMC 139 – Febbraio 2008 – Titan Quest	€ 7,90
	GMC 140 – Marzo 2008 – Dark Messiah – Might and Magic	€ 7,90
	GMC 141 – Aprile 2008 – Project: Snowblind	€ 7,90
	GMC 142 – Maggio 2008 – Conflict: Global Storm	€ 7,90
	GMC 143 – Giugno 2008 – Act of War: Direct Action	€ 7,90
	GMC 144 – Luglio 2008 – Total Overdose	€ 7,90
	GMC 145 – Agosto 2008 – War Front – Turning Point	€ 7,90
	GMC 146 – Settembre 2008 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade	€ 7,90
	GMC 147 – Ottobre 2008 – Medal of Honor: Pacific Assault	€ 7,90
	GMC 148 – Novembre 2008 – Test Drive Unlimited	€ 7,90
	GMC 149 – Dicembre 2008 – Neverwinter Nights 2	€ 7,90
	GMC 150 – Natale 2008 – Company of Heroes	€ 7,90
	GMC 151 – Gennaio 2009 – Sam & Max Season One	€ 7,90
	GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game	€ 7,90
	GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2	€ 7,90
	GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold	€ 7,90
	GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 1/2008	€ 4,50
	Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3	€ 7,90
	Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 7,90
	Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008	€ 5,90
	Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy	€ 7,90
	Speciale GMC Trucchi 2/2009	€ 4,50
	← Totale quantità — Totale ordine	

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

	Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di	€ 2,90
	Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di	€ 7,00

TOTALE COMPLESSIVO	€

SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it.** Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
☐ **Carta di Credito**

N.
(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)

Scad. CVV
(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)

Nome e Cognome del Titolare

Data______________ Firma del titolare______________________



GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - N°156

ISTANTANEA SU: *PROTOTYPE*

- **Casa:** Activision/ Blizzard
- **Sviluppatore:** Radical Entertainment
- **Genere:** Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 2.0
- **Internet:** www.prototypegame.com
- **Nei Negozi:** Estate 2009
- **Perché aspettarlo:** *Prototype* sarà l'ideale per dare sfogo a tutta la vostra voglia di libertà d'azione, grazie a un sistema di controllo del personaggio che non pone limiti all'immaginazione.



La quantità di sangue sparso nel corso dell'avventura è tale, da rendere il gioco adatto a un pubblico di maggiorenni.



"Consumando" le sue vittime, il protagonista ottiene poteri, energia vitale, memorie e abilità.

PAR... CHE?

Perfettamente in sintonia con l'ambiente urbano della città di New York, Alex Mercer riesce a correre su ogni tipo di superficie, orizzontale o verticale, sfruttando la spettacolare tecnica del parkour. Si tratta di una disciplina metropolitana nata in Francia negli Anni '80 che, recentemente, ha preso sempre più piede sia nel mondo dei videogiochi, sia nel cinema. Grazie alla spiccata agilità di chi pratica il parkour, la città diventa pressoché priva di barriere architettoniche.

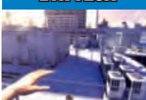




PROTOTYPE

Virus letali ed eroi geneticamente modificati nella Grande Mela.

PER INGANNARE L'ATTESA



MIRROR'S EDGE

Feb 09, **8**

L'ideale se siete stuzzicati dall'idea di correre sui tetti dei palazzi come dei supereroi. Anche in questo caso, a farla da padrone è la tecnica del parkour estremo.

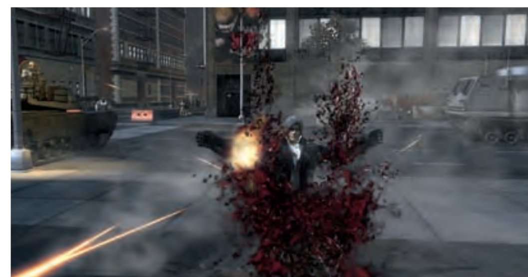
DOPO esserci recati personalmente negli uffici newyorkesi di Radical Entertainment per una prima sessione di prova di *Prototype*, gli sviluppatori hanno pensato di venirci a trovare in Italia, omaggiandoci di una sostanziosa versione giocabile del loro nuovo titolo d'azione.

Gli ingredienti per questa esplosiva e adrenalinica avventura in free roaming sono la diffusione di un misterioso e letale virus nella città di New York e l'altrettanto misteriosa mutazione genetica del protagonista, Alex Mercer, che si scopre dotato di abilità del tutto fuori dal comune.

In *Prototype* non ci sono né amici, né alleati, è un indiscriminato "tutti contro tutti" che ha come protagonisti Alex, gli Infetti e i militari Blackwatch. Il nostro eroe (per quanto possa essere definito tale un personaggio che distrugge tutto quello che trova sul suo cammino) non si cura di ciò che gli accade intorno: desidera solo raggiungere la tanto agognata verità e scoprire le proprie origini. O meglio, le origini degli incredibili poteri di cui è dotato.

La maggior parte del divertimento offerto da *Prototype* è costituito dal ragguardevole comparto di mosse speciali a disposizione del protagonista. All'inizio della vostra avventura fra i grattacieli di New York ne avrete ben più di un assaggio: grazie a un succoso tutorial che vi lancerà direttamente nel bel mezzo dell'azione, potrete prendere confidenza con tutta una serie di poteri offensivi, difensivi e di "mutaforma". Ma meglio non abituarsi troppo, visto che dopo aver assaporato l'onnipotenza di Alex al culmine delle sue abilità sarete bruscamente riportati indietro nel tempo, all'inizio della sua avventura e costretti ad acquisire i poteri solo grazie al graduale assorbimento dell'energia vitale nemica.

Alex, infatti, non si accontenta di seminare panico e distruzione, ma "consuma" avversari, infetti e malcapitati cittadini per guadagnare poteri, energia vitale e, soprattutto, scoprire nuove informazioni a proposito delle sue origini. Queste informazioni sono contenute nei ricordi di alcuni personaggi, contraddistinti da un apposito simbolo, che devono essere scovati e uccisi per rimettere insieme i pezzi del misterioso puzzle celato dietro l'infezione che dilaga nella città americana. Per riuscire in questa impresa, Alex potrà fare sfoggio di pelle corazzata, lame affilate come rasoi e poderosi artigli in grado di penetrare nel sottosuolo e colpire a distanza il nemico preso di mira. Inoltre, sarà in grado di muoversi indisturbato fra la folla assumendo l'aspetto e le abilità dei nemici uccisi:













■ Quei brutti ceffi alla *Resident Evil* sono i fieri rappresentati del virus che ha invaso New York. Chissà cosa ne pensa l'Umbrella...

NUOVE TECNOLOGIE

Qualche notizia prettamente tecnica per fare la felicità di coloro i quali vanno in bordo di giuggiole con i dati da "addetti ai lavori": *Prototype* utilizza il motore grafico proprietario Titanium ed è all'avanguardia anche dal punto di vista dell'audio. Sarà, infatti, il primo gioco in grado di supportare il sistema Neural 7.1 Surround Sound certificato da THX.

POTERI MUTANTI

Le abilità a disposizione di Alex sono accessibili tramite un comodo menu ad anello richiamabile in qualsiasi momento del gioco. I poteri mutanti, suddivisi per tipologia, prevedono: Lama (con cui falciare più nemici contemporaneamente), Artigli (da potenziare per attaccare a distanza da sotto il terreno), Pugno martello (per sfondare l'acciaio e abbattere veicoli), Frusta (per afferrare o strangolare i nemici), Visione termica, Visione infetta (per individuare i soggetti colpiti dal virus), Scudo e Corazza, e Travestimento (con cui assumere le sembianze delle vittime e sfruttarne le capacità).





■ Alex è un personaggio particolarmente carismatico, potente e arrabbiato al punto giusto per conquistare schiere di fan.

basterà quindi sbarazzarsi di un membro delle forze speciali, magari un pilota, per prenderne in prestito le sembianze ed essere in grado di salire a bordo di un elicottero con cui seminare devastazione aggiuntiva. L'unica limitazione dell'abilità "mutaforma" di Alex consiste nel dover evitare di compiere azioni inappropriate per un normale essere umano, in modo da poter restare in incognito più tempo possibile.

Tra le cosiddette "azioni inappropriate" figura senz'altro l'abilità di correre sui muri dei grattacieli servendosi di una versione estrema delle tecniche di parkour. Grazie a cotanta abilità ginnico-mutante, l'intera città di New York sarà come un parco giochi privo di transenne e limitazioni, sia per Alex, sia per chi lo guiderà impugnando il controller (o mouse e tastiera). L'agilità garantita dai movimenti del protagonista, quasi incurante della gravità, offre a chi guarda il monitor una grande sensazione di libertà e una superficie esplorabile che ha come confine il cielo. Sebbene la veste grafica di *Prototype*, per quanto ben più che soddisfacente, non faccia gridare al miracolo, difficilmente presterete attenzione ai dettagli: il punto di forza, nonché l'elemento più riuscito del gioco sembra essere proprio la frenesia dell'azione che, complice di un sistema di controllo abbastanza immediato ed efficace, sarà la vera protagonista dell'avventura.

"L'INTERA CITTÀ DI NEW YORK SARÀ COME UN PARCO GIOCHI"

Lo scheletro portante di *Prototype* non suonerà affatto nuovo agli appassionati d'azione in free roaming, che potranno muoversi liberamente per la Grande Mela seguendo i punti d'interesse segnati sulla mappa (che alterna le zone "rosse" in cui si è diffusa l'infezione ad altre in cui è più presente il pugno di ferro dei Blackwatch) e scegliendo di affrontare le varie missioni disseminate nell'area di gioco. Quasi una summa dei titoli a più alto tasso di adrenalina, libertà di movimento e distruzione, la nuova creatura di Radical Entertainment ha le carte in regola per fare la felicità di chi preferisce usare le maniere forti piuttosto che il cervello. La versione provata in occasione della presentazione italiana del gioco può definirsi quasi del tutto completa e il lavoro svolto dagli sviluppatori in vista dell'uscita estiva negli scaffali lascia senz'altro ben sperare. Alex Mercer rischia seriamente di entrare nell'olimpo degli eroi dell'universo videoludico e sarà vostro compito permettergli di sfoderare tutta la sua rabbia e la sua potenza.



ISTANTANEA SU: OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Codemasters
- **Genere:** Sparatutto tattico
- **Requisiti di sistema:** Processore dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D PS 3.0
- **Internet:** www.codemasters.com/flashpoint/
- **Nei Negozi:** Estate 2009
- **Perché aspettarlo:** Perché è il seguito di uno degli sparatutto tattici più appaganti del decennio, ideale per gli appassionati del realismo estremo e delle tattiche militari basate su procedure reali. Una vera simulazione di guerra!


Prepariamoci a guidare un ampio ventaglio di tank.




Codemasters ha realizzato visi personalizzati per un gran numero di soldati.

UNA GUERRA BOEMA

Operation Flashpoint fu l'opera prima di una talentuosa software house ceca, Bohemia Interactive Studio. Il sequel è ora direttamente nelle mani di Codemasters, all'epoca solo casa di produzione per il lavoro dei ragazzi praghesi, che tuttavia non sono rimasti inoperosi. Bohemia, infatti, dopo aver sfornato *ArmA: Armed Assault*, è attualmente al lavoro sull'imminente *ArmA 2* (di cui parleremo molto, molto presto), e *Carrier Command: Gaea Mission*, programmato per il 2010.

OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING

Il sequel di *Operation Flashpoint* è a un passo dai nostri hard disk. Finalmente, aggiungiamo mentre oliamo il nostro fedele M16!

OTTO anni di attesa per un sequel possono essere tanti, specie se il gioco originario è stato, e continua a essere, un successo di proporzioni planetarie.

È quanto capitato a *Operation Flashpoint*, sparatutto tattico di grande qualità che nel 2001 riuscì a conquistare gli appassionati dei giochi di guerra più complessi e simulativi. Un titolo a suo modo unico, che si allontanava nettamente sia dagli FPS più diretti e adrenalinici, sia dagli sparatutto tattici con qualche velleità di realismo. Facendo leva su una rivisitazione alternativa della storia recente, *Operation Flashpoint* ci catapultava nel 1985, sulle spiagge di alcune isole fittizie, ma ispirate a luoghi reali.

La politica di apertura e trasparenza di Gorbaciov viene favorevolmente accolta dall'Occidente, ma nel Partito Comunista sovietico alcuni irriducibili si oppongono fermamente a tale processo di modernizzazione. Il capo della fronda è Aleksei Guba, che intende destituire il presidente e attaccare le forze NATO di stanza sull'isola di Malden. Controllando l'esercito, NATO il giocatore si trovava così di fronte uno scenario militare incredibilmente variegato e credibile.

Dopo la presentazione di un anno fa a Lipsia, *Dragon Rising* è ormai a un passo dalla pubblicazione. Quale occasione migliore per rivedere in dettaglio ciò che Codemasters si appresta a pubblicare? Il passaggio di mano tra sviluppatori, da Bohemia Interactive a uno studio interno a Codemasters, non sembra aver influito negativamente sul risultato finale, anzi. Fin da una prima occhiata, *Dragon Rising* pare avere le carte in regola per raccogliere la pesante eredità del "papà". Come il suo predecessore, *Operation Flashpoint 2* colloca le proprie vicende in una realtà contemporanea alternativa, abbandonando però il 1985 per un futuro assai prossimo, all'interno di un ambiente incredibilmente dettagliato. Questa volta, ci aggireremo per Skira, un'isola contesa tra Giappone, Russia e Cina. Dalla parte della fanteria a stelle e strisce, dovremo aiutare i russi nello scontro con le truppe orientali.

Ciò che aveva particolarmente colpito nel 2001, un ambiente vasto ed esplorabile a piacimento, è stato ora riproposto e ampliato, tanto da





I modelli dei soldati appaiono molto dettagliati e curati.







Non mancheranno velivoli pilotabili, come questo agile elicottero.



Le tattiche di squadra saranno fondamentali nelle fasi più critiche.

SKIRA O KISKA?

Così come il primo *Operation Flashpoint*, *Dragon Rising* colloca le proprie vicende in un ambiente fittizio, ma direttamente ispirato a luoghi veri. Nello specifico, l'isola di Skira è stata modellata fedelmente su Kiska, isolotto facente parte dell'arcipelago delle Aleutine, al largo dell'Alaska. Teatro di scontri tra giapponesi e americani durante la Seconda Guerra Mondiale, Kiska è oggi un paradiso naturale e un rifugio per varie specie animali.



CHI NON GUERREGGIA IN COMPAGNIA...

Sebbene le caratteristiche più specifiche del multiplayer non siano state ancora rese note ufficialmente, *Dragon Rising* supporterà sicuramente il gioco online fino a 32 giocatori (16 contro 16) e una modalità cooperativa fino a 8 utenti. In più, la Campagna, oltre alla classica modalità in singolo, potrà essere affrontata in cooperativa con altri 3 amici.

consentire una libertà d'azione senza pari, a tutto vantaggio delle tattiche militari da applicare e dei vari compiti che di volta in volta ci troveremo a svolgere: ogni edificio di Skira potrà essere esplorato dal giocatore e dalle unità nemiche gestite dall'Intelligenza Artificiale.

Insomma, nessuna porta "finta" o muri invisibili a intralciare il nostro cammino! Stiamo parlando, del resto, di *Operation Flashpoint*, un marchio che ha fatto del realismo estremo il proprio punto di forza. Spazio, allora, alla possibilità di distruggere qualsiasi elemento su schermo, con una deformazione persistente degli oggetti (se intendiamo far saltare un ponte, ricordiamo che, nel prosieguo della campagna, potrebbe tornarci di nuovo utile) e altre chicche che faranno la gioia di tutti i fan del genere. La stessa flessibilità si applicherà alla I.A. di alleati

"OGNI EDIFICIO POTRÀ ESSERE ESPLORATO DAL GIOCATORE E DALLE UNITÀ NEMICHE"

e nemici, per nulla "preimpostata" e, anzi, pronta a reagire al mutare degli eventi. Pare, poi, che i soldati gestiti dal computer disporranno di una certa indipendenza, il che si tradurrà in un comportamento sempre improntato alla ricerca degli obiettivi più plausibili, con o senza nostri ordini specifici. A proposito, nei briefing e sul campo di battaglia saremo liberi d'impartire un numero elevato di direttive alle nostre truppe, compresa la possibilità di suddividere in più gruppi il nostro team, scelta che ci consentirà una maggior flessibilità nelle fasi più concitate.

Che dire, poi, dell'arsenale a disposizione? Uno dei più completi di sempre, con oltre 70 riproduzioni fedeli di armi reali, da pistole e fucili mitragliatori fino a imponenti pezzi d'artiglieria, tutti dotati di reazioni fisiche assolutamente credibili. Grande scelta anche sul versante mezzi pilotabili, con tank, barche ed elicotteri, per un totale di oltre 50 veicoli. Altri, come i caccia, non saranno direttamente controllabili dal giocatore, ma potranno essere talvolta chiamati a supporto delle operazioni.

Pare davvero che *Dragon Rising* possa bissare e, chissà, superare il successo dell'osannato predecessore. Di sicuro, il nuovo *Operation Flashpoint* diventerà un acquisto obbligato per chi da un gioco di guerra pretende una complessità estrema. E qui, statene certi, ci sarà di che sbizzarrirsi.



ISTANTANEA SU: CRAZY MACHINES 2

- **Casa:** FX Interactive/ Viva Media
- **Sviluppatore:** Fakt Software
- **Genere:** Puzzle
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB DX 9.0c
- **Internet:** www.crazymachines2.com
- **Nei Negozi:** disponibile
- **Voto GMC:** Set 08, 8½

MARCHINGEGNI IN RETE

Uno degli elementi più interessanti di *Crazy Machines 2* è rappresentato dalla possibilità di creare i propri personali enigmi e di condividerli con gli altri utenti della Rete. Esiste un'apposita sezione del gioco che vi permetterà di strutturare il vostro "marchingegno" utilizzando a piacimento i numerosi oggetti presenti, come per esempio, molle, palloni, catapulte e molto altro.



Il pallone attiva la balestra, che taglia il filo, che regge il secchio. Vi sembra difficile? Non avete ancora visto nulla.

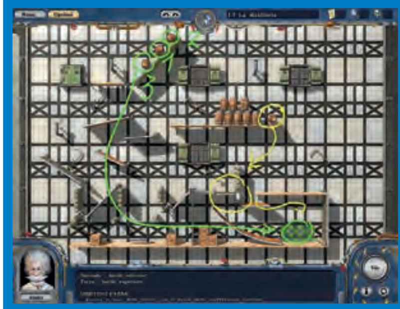




Esiste un'apposita sezione di gioco che vi permetterà di creare i vostri personali marchingegni.

ENIGMI FOLLI

La modalità di gioco principale di *Crazy Machines 2* vi metterà di fronte a 150 enigmi di difficoltà crescente. Per venirne a capo, dovrete creare una reazione meccanica, sfruttando gli strumenti a disposizione. Ce ne sono parecchi, dai barili, perfetti per azionare catapulte con il loro peso, alle caldaie che producono vapore, da convogliare attraverso tubature per ottenerne una forza motrice.
In ognuna delle prove presentate ci saranno un obiettivo principale e uno secondario, facoltativo. Portandoli a termine entrambi, riceverete un maggior punteggio da spendere per acquistare aiuti durante le sfide più impegnative.



CRAZY MACHINES 2

Pensate di essere logici e intuitivi? Mettetevi alla prova con i folli marchingegni… in italiano.

DOVE TI HO GIÀ VISTO?

***Crazy Machines 2* è disponibile su Steam da circa un anno. La versione oggetto di questa anteprima, però, si distingue da quella scaricabile online perché è nella nostra lingua, manuale e testi a schermo compresi. Solo la recitazione dei dialoghi rimane in tedesco.**

RUBE Golberg: forse questo nome non vi dice niente, eppure si tratta di un famoso vignettista americano passato alla storia per il suo bizzarro modo di trascorrere il tempo. Il buon Rube, infatti, si dilettava a costruire incredibili marchingegni, in realtà abbastanza inutili, caratterizzati però da un impressionante numero di reazioni a catena.

Se anche voi condividete questa passione, non dovete perdere *Crazy Machines 2*. Si tratta di un ottimo puzzle game che vi metterà di fronte a una serie di enigmi meccanici, risolvibili solo facendo funzionare un fantasioso ingranaggio grazie all'aggiunta di alcuni elementi. *Crazy Machines 2* non è una vera novità per i lettori di GMC: lo abbiamo recensito sul numero di settembre 2008 valutandolo con un bel 8,5; fino a oggi, però, era acquistabile solo online, dal servizio Steam di Valve (**http://store.steampowered.com**), e non era in italiano. Per la gioia di tutti gli appassionati del genere, FX Interactive ha pensato di tradurlo, inscatolarlo e distribuirlo nel Bel Paese. Il risultato è un titolo finalmente godibile anche da tutti coloro che non possiedono una connessione veloce o non masticano l'inglese.

"IL VERO PUNTO DI FORZA È RAPPRESENTATO DALLA LIBERTÀ CONCESSA AL GIOCATORE"

In *Crazy Machines* 2, l'obiettivo è abbastanza semplice, almeno sulla carta. Bisogna aggiungere e montare in modo corretto degli elementi mancanti per innescare una serie di reazioni meccaniche di complessità crescente. Se nelle prime missioni avrete a che fare solo con molle, palline e scatoloni, limitandovi a usare il peso degli oggetti per completare la reazione, mano a mano che procederete nel gioco dovrete utilizzare strumenti più evoluti, come per esempio caldaie, generatori di corrente e lampade.

Per venire a capo dei numerosi enigmi presentati (ce ne sono 150), dovrete quindi dimostrare intuito e logica, indispensabili per sfruttare in modo corretto gli strumenti a disposizione. In caso di empasse, potrete "comprare" degli utili suggerimenti, investendo il punteggio ottenuto nelle prestazioni precedenti. Il vero punto di forza di *Crazy Machines 2*, comunque, è rappresentato dalla libertà concessa al giocatore: non esiste un'unica soluzione per le prove proposte e la vittoria può essere raggiunta seguendo diverse vie. Dal punto di vista tecnico il risultato è buono. La fisica, vera protagonista della maggior parte delle reazioni, è molto realistica, e a questa dà lustro una grafica colorata e vivace. È disponibile anche una visuale 3D che vi permetterà di osservare lo svolgimento degli eventi da vari punti di vista, senza però dimenticare che, modificando la prospettiva, sarà molto più complicato posizionare in modo corretto gli elementi del puzzle. Dulcis in fundo, c'è la possibilità di creare i vostri personali esperimenti e di condividerli con gli altri giocatori in Rete.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *DARK VOID*

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** Airtight
- **Genere:** Sparatutto/ Azione
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
- **Internet:** www.darkvoidgame.com
- **Nei Negozi:** 2009
- **Perché aspettarlo:** Realizzato dai creatori di *Crimson Skies*, *Dark Void* è un gioco che promette di unire fasi di volo e classiche sparatorie in un unico, affascinante, pacchetto. O, perlomeno, lo speriamo ardentemente.



Le fasi di volo e quelle di combattimento a piedi sono legate tra loro: ci si può ritrovare, nel giro di pochi istanti, a passare da una all'altra.







Le animazioni di Will, il protagonista del gioco, sono ben curate: i movimenti delle gambe e dei piedi durante i voli si rivelano particolarmente convincenti.



DARK VOID

Un jetpack promette di unire avventure "volanti" e sparatutto. Garantisce Capcom.

PER INGANNARE L'ATTESA



CRIMSON SKIES

Dic 00, 8

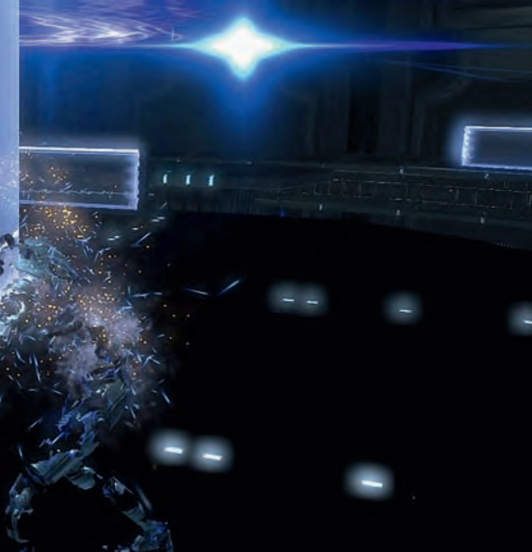
Pubblicato ormai quasi nove anni or sono, *Crimson Skies* è il gioco di riferimento quando si parla di *Dark Void*, perlomeno perché il team di sviluppo è (in parte) lo stesso. Il modello di volo, divertente ma non elementare, rappresenta il più evidente punto in comune tra i due titoli.

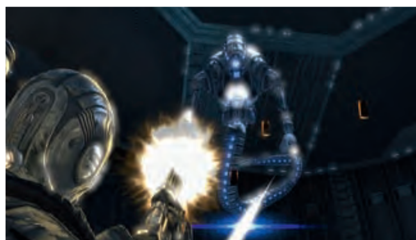
L'oscuro vuoto citato nel titolo ("dark void", in inglese) è quello costituito dalla misteriosa dimensione alternativa in cui si trova catapultato Will, protagonista del primo gioco firmato Airtight.

Nome che potrebbe non dirvi nulla, ma che riunisce sotto la sua nuova egida firme che in passato hanno collaborato alla creazione e allo sviluppo della serie *Crimson Skies*. Il che è evidente se ci si sofferma anche solo per un istante ad analizzare i meccanismi di gioco di *Dark Void*, appoggiati tanto a fasi di volo, quanto a sessioni di furiose sparatorie "a piedi". Proprio le prime tradiscono i più evidenti legami con una saga che, all'inizio del decennio, fece innamorare più di un giocatore su PC e Xbox. E di istanti di fronte a *Dark Void* ne abbiamo spesi parecchi, grazie all'incontro con il team di sviluppo in occasione delle presentazioni Capcom (che produrrà il gioco) nel principato monegasco alla fine di aprile.

In sviluppo da oltre due anni, *Dark Void* è ancora sprovvisto di una precisa data di uscita, ma buona parte dei suoi segreti sono stati svelati proprio in occasione della prima prova con mano organizzata da Capcom e Airtight. Come anticipato, il protagonista dell'avventura è Will, ritrovatosi suo malgrado in una dimensione alternativa in cui gli alieni Watcher hanno deciso di soggiogare gli umani, cogliendo l'occasione per farsi trattare come delle vere e proprie divinità. Ma l'uomo non ci sta e un gruppetto di ribelli (i Survivor) sceglie di sfidare l'ordine costituito, sfruttando le proprie abilità ingegneristiche per modificare le tecnologie dei Watcher a proprio favore. Da qui nasce anche il jetpack che Will si getta presto sulle spalle per affrontare la minaccia, quale novello "Rocketeer" (il riferimento è a un celebre film dei primi Anni '90, particolarmente apprezzato anche dai ragazzi di Airtight). La caratteristica principale di *Dark Void* sta proprio nella miscela di elementi di gioco "volanti" con altri più "terrestri", nel tentativo di creare un'avventura dinamica e scoppiettante.

La prospettiva, dunque, è più che interessante, e dopo aver assaporato sia fasi in volo, sia a piedi, possiamo anticipare che il gioco convince. Certo, per ora pare funzionare decisamente meglio quando Airtight lavora a decine di metri d'altezza, con gli inseguimenti e i duelli aerei sicuramente più spettacolari e rifiniti rispetto alle fasi d'infiltrazione appiedate. Quando si vola, tutto fila a puntino: il modello fisico è divertente e interessante, così come si rivelano esaltanti i momenti in cui si riesce ad agganciarsi a un UFO (vengono definiti proprio così nel gioco) nemico per sabotarlo e



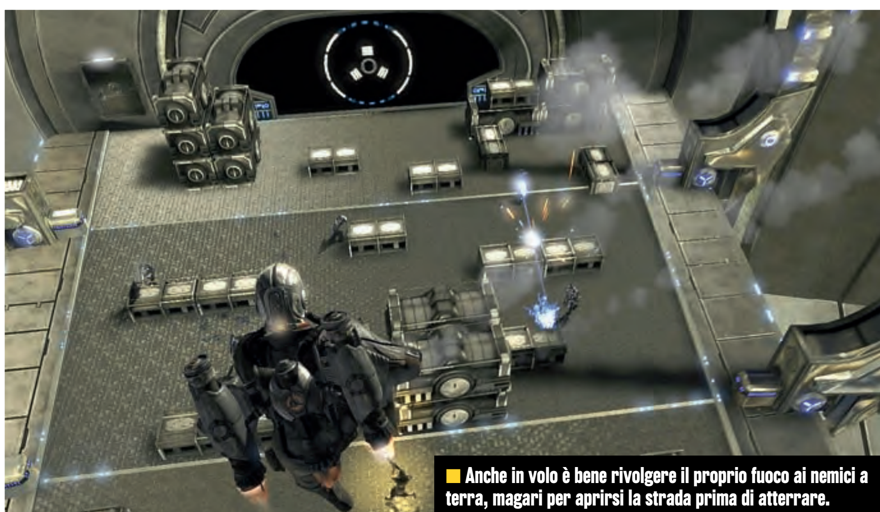








Durante le sparatorie a piedi, si può (e si deve) cercare riparo sfruttando un sistema del tutto simile a quello di *Gears of War*.



Anche in volo è bene rivolgere il proprio fuoco ai nemici a terra, magari per aprirsi la strada prima di atterrare.

ROCKETEER



Se avete qualche primavera sulle spalle è possibile che ricordiate con una certa precisione "Rocketeer", film statunitense del 1991 ispirato all'omonimo fumetto che ha debuttato nelle edicole degli USA nel 1982. Come il protagonista di "Rocketeer", anche quello di *Dark Void* può volare utilizzando un jetpack adagiato sulle sue spalle. Sono gli stessi ragazzi di Airtight ad ammettere i debiti concettuali nei confronti tanto del film, che del fumetto appena citati, ma quel che conta è che il risultato è eccellente.

MUSICHIERE VOLANTE

A occuparsi della colonna sonora di *Dark Void* è Bear McCreary, il giovane compositore (30 anni) che ha già prestato i propri servizi alla serie televisiva "Battlestar Galactica" e a "Terminator: the Sarah Connors Chronicles". Anche per quanto riguarda le composizioni che sottolineeranno le vicende di Will, Bear si avvarrà di un'intera orchestra, con particolare riguardo per archi e fiati.

PUNTI TECNOLOGIA E...

Dark Void offrirà all'incirca 16 livelli di gioco e l'avventura prenderà il via in una zona simile a quella del Centro America. Il gioco promette di mantenersi fresco e "vivo" grazie ai tanti potenziamenti e alle espansioni relative sia al jet pack, sia ad altre caratteristiche del protagonista Will. Per ottenere i potenziamenti, andranno utilizzati i cosiddetti Tech Point da ottenere all'interno del gioco. Sfruttiamo questo spazio per un altro paio di annotazioni: *Dark Void* utilizzerà una versione modificata dell'Unreal Engine 3 e offrirà un numero piuttosto cospicuo di punti di salvataggio automatici, per rendere più fluida e meno frustrante l'azione di gioco, anche in caso di sconfitta.

farlo precipitare a terra. Gestire il volo è semplice, ma non banale e infilarsi in stretti passaggi all'interno di giganteschi canyon è tanto esaltante, quanto potete immaginare.

Le cose, come scritto, funzionano meno bene quando si è a piedi: non che ci sia nulla di davvero sbagliato, ma le sparatorie si rivelano piuttosto dozzinali, almeno per ora. La struttura dei livelli non appare ancora di classe sopraffina e cercare riparo con un sistema simile a quello di *Gears of War* non costituisce più una novità sufficiente a destare particolari attenzioni. Attenzioni che, invece, vengono richieste dalle fasi di scalata: esistono particolari passaggi del gioco in cui si dovrà trovare riparo e colpire i nemici mentre si salterà e ci si aggrapperà verticalmente a delle piattaforme. Nulla che prometta di modificare per sempre il panorama dei giochi d'azione, ma si tratta comunque di una soluzione interessante e che, nella missione che abbiamo potuto provare, ha dimostrato di funzionare piuttosto bene.

"AGGANCIARSI A UN UFO NEMICO PER SABOTARLO È ESALTANTE"

Alti e bassi anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica, ancora una volta con le fasi in volo in grado di accaparrarsi i complimenti più sentiti (sia per quanto riguarda i panorami, sia per le animazioni del personaggio) e quelle a piedi meno convincenti. Nulla da dire, invece, in merito alla capacità di Airtight di costruire un gioco che passa dai voli in enormi spazi aperti a sparatorie in angusti corridoi senza alcuna barriera di mezzo. Insomma, non ci sono evidenti suddivisioni in livelli: può capitare di volare liberi e lanciarsi improvvisamente all'interno di un gigantesco cargo, facendo valere le proprie abilità imbracciando un fucile al plasma.

L'atmosfera è arricchita con capacità dalle composizioni orchestrali di Bear McReary, già al lavoro sulla serie televisiva "Battlestar Galactica" e la cui opera (ancora ampiamente in fase di sviluppo) è già appuntata quale fiore all'occhiello sul gioco.

Dark Void non prevede alcuna modalità online, ma il team di sviluppo ha perlomeno sottolineato che, considerata la propria storia, l'edizione per PC sarà senza dubbio quella più curata sotto il profilo tecnologico.



ISTANTANEA SU: OVERLORD II

- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Triumph Studios
- **Genere:** Azione /strategia
- **Requisiti di sistema:** CPU 2,5 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.codemasters.com
- **Nei Negozi:** Giugno 2009
- **Perché aspettarlo:** Perché è il seguito di uno dei giochi più freschi e divertenti degli ultimi anni. Lo humour di Rihanna Pratchett è un grande valore aggiunto.



Sarà possibile servirsi di vari marchingegni durante le battaglie.



L'Overlord avrà sempre dalla sua una nutrita schiera di servitori.



Il nostro Overlord in tutto il suo cupo fascino.

QUANDO IL CATTIVO FA RIDERE

Overlord non è il primo titolo a puntare su un personaggio malvagio ma tutto sommato divertente. In passato, il genio di Peter Molyneux ha saputo creare giochi davvero gustosi partendo dal concetto di malvagità riletta in chiave ironica. *Dungeon Keeper* è ancor oggi un caposaldo imprescindibile, parzialmente replicato dal divertente *Evil Genius*, opera di Demis Hassabis, allievo prediletto di Molyneux ai tempi di Bullfrog.



OVERLORD II

Il Signore del Male è tornato. E fa ridere!

TULIPANI E VIDEOGIOCHI

Fondata nel 1997 a Delft, in Olanda, Triumph Studios ha al suo attivo alcuni titoli di indubbio interesse. Oltre al primo *Overlord*, Triumph ha realizzato anche la serie *Age of Wonders*, capace di entusiasmare tutti i fan della classica strategia a turni.

È ormai alle porte il seguito di uno dei giochi più spassosi e irriverenti del 2007. Prodotto da Codemasters, il primo *Overlord* si era fatto largo tra la pletora di action/strategici grazie a uno stile tutto suo, un mix di fantasy classico e ironia diffusa.

Non stupisce quindi la decisione del colosso britannico di dar vita a un sequel, che mantiene saldi legami col fortunato predecessore, a partire dal plot narrativo, opera di Rihanna Pratchett, figlia di Terry, celebre autore della serie letteraria fantasy "Discworld".



"È UN'EVOLUZIONE SENZA STRAPPI DI UNO SCHEMA GIÀ VINCENTE"

In *Overlord II*, ambientato circa 100 anni dopo gli eventi del primo episodio, il giocatore torna a vestire i panni di un oscuro signore del Male, discendente del protagonista originario e pronto a fare disastri col suo stuolo di fedeli servitori. Il panorama generale è assai mutato dalla scomparsa dell'ultimo signore oscuro e l'impero ha rimpolpato le proprie difese contro i pericoli derivanti dalle creature magiche. Fin dalle prime rivelazioni, pare che il nuovo titolo di Codemasters intenda seguire lo schema del predecessore, con l'Overlord impegnato a sguinzagliare i servitori e ad agire per loro tramite. Insomma, un'evoluzione senza strappi di uno schema già vincente.

Le maggiori novità del titolo si concentrano su alcuni aspetti cruciali, come i controlli, resi ora più comodi e intuitivi, in particolar modo la gestione delle inquadrature, e sul ventaglio di comandi da impartire ai servitori, più ricchi e completi rispetto al primo episodio e arricchiti da un'Intelligenza Artificiale profondamente rivista.
Nessuna novità invece sulle classi di "minion" presenti: riconfermate le quattro tipologie del primo *Overlord*, comprendenti Brown Warrior, Red Imp, Green Stealth Assassin ed Enigmatic Blue Priest.
Triumph Studios ha poi accolto alcuni suggerimenti dei giocatori, rendendo il mondo di *Overlord II* più malvagio e cupo, senza rinunciare allo humour di cui sopra. Nuove ambientazioni faranno infine da cornice a un prodotto che promette divertimento a palate. Essere cattivi non è mai stato così spassoso! GIOCHI COMPUTER

A SOLI 7,90 EURO

Una rivista imperdibile, con tutti i segreti per entrare da padroni nell'universo di DRAKENSANG!
In più, tanti servizi sui principali titoli di FX Interactive e in allegato il GIOCO COMPLETO Imperivm Civitas!

IN ALLEGATO UN DVD CON UN GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

Drakensang

RIVISTA UFFICIALE

In allegato un gioco completo in italiano!

IMPERIVM CIVITAS

Rivivi sul campo le grandi battaglie del passato!

DRAKENSANG

La guida per ottenere il massimo da questo fantastico Gioco di... soluzione completa della trama principale e delle missioni... le mappe, tutte le ricette per le pozioni e molto altro anco...

Grandi avventure | Giochi di strategia | Giochi...



Sprea editori ITALY

Chiedila subito al tuo edicolante!

ISTANTANEA SU: STREET FIGHTER IV

- **Casa:** Capcom
- **Sviluppatore:** Dimps/Capcom
- **Genere:** Picchiaduro
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM
- **Internet:** www.streetfighter.com
- **Nei Negozi:** 26 giugno 2009
- **Perché aspettarlo:** È un grande piacchiaduro, abile nel muoversi sulla linea sottile che demarca la tradizione dal vecchiume, contemporaneamente capace di infilare un nuovo sistema di parate efficace e divertente.



Balrog, forte del suo splendido costume alternativo (da comprare online), si abbatte come una furia su Abel, uno dei nuovi personaggi di *SF IV*.



Cammy e Fei Long fanno il loro ritorno sui ring dopo la fortunata parentesi di *Super Street Fighter II* e relativo seguito.

GIOCARE COL FOCUS

Street Fighter IV riesce abilmente a dimostrarsi amico sia dei neofiti, sia dei giocatori più esperti. La barriera da superare per entrare a far parte della seconda categoria è rappresentata dal perfetto impiego degli attacchi Focus, da portare tenendo premuti i due pulsanti "medi" (calcio medio + pugno medio). Così facendo, il personaggio si impegnerà a caricare un colpo, rimanendo nel frattempo vulnerabile ad alcuni attacchi nemici. Ciò che conta, però, è che lasciando con il giusto tempismo i due pulsanti, si può sia parare un colpo, sia tramutarlo immediatamente in un attacco imparabile e recuperare una porzione della barra di energia.





STREET FIGHTER IV

Il torneo Capcom pronto al successo anche su PC!

SCONTRI ONLINE

Come anticipato in questa anteprima, *Street Fighter IV* darà modo di sfidarsi online appoggiandosi al servizio LIVE di Microsoft. Se avete già un profilo LIVE collegato a un Xbox 360 o ad altri giochi per PC, quindi, potrete tranquillamente sfruttare il vostro elenco amici e, naturalmente, accumulare punti giocatore per il vostro profilo. Il che è altrettanto valido per i "malati" da Gamerscore che vogliono rubare altri 1.000 punti con *SF IV* dopo averli, magari, già raccattati anche nella versione per console!

DOPO oltre due milioni di copie vendute (nelle sue edizioni per PlayStation 3 e Xbox 360), *Street Fighter IV* non è più una rischiosa scommessa, né una grande promessa, ma una splendida certezza.

La certezza che un futuro per i picchiaduro a incontri 2D può esserci e che un domani altrettanto roseo attende la saga di Ryu e Ken, per più di un momento data per spacciata con l'avvicendarsi dei secoli e il totale predominio del 3D di *Tekken*, *Virtua Fighter* e compagni. Inutile, ora, dire che anche *Street Fighter IV* è, in effetti, un gioco tridimensionale, perché nelle sue componenti di gioco rimane saldamente ancorato alla ricetta che lanciò *Street Fighter II* nella storia dei videogiochi quasi vent'anni fa (era il 1991).

Tanto è passato e tale è stata la crisi del genere presso il grande pubblico, che per ritrovare il nome di *Street Fighter* a fianco di quello di un sistema operativo Microsoft bisogna allacciarsi le cronocinture e svolazzare indietro fino al 1995, quando per godersi la splendida conversione di *Super Street Fighter II Turbo* di Eurocom occorreva sorbirsi l'installazione da oltre dieci floppy disk. Floppy disk! È tutto vero. Come è vero che esisteva anche l'edizione su CD-ROM, ma citarla ora avrebbe fatto meno scalpore, quindi...

Street Fighter IV, grazie al cielo, non richiederà l'inserimento in successione nemmeno troppo rapida di un disco dopo l'altro, bensì di un solo DVD che, si spera, arriverà in tempo per godersi la stagione estiva a base di Hadouken e Sonic Boom. La certezza che anche l'edizione per PC ha più di un senso giunge dalla prima prova con mano del gioco, durante cui *Street Fighter IV* ha dato prova di essere ben lontano dalle pessime conversioni di epoche lontane. Lo abbiamo provato nella sua versione definitiva, o almeno così lasciava intendere il roster completo dei combattenti, tutte le opzioni già accessibili e il supporto (che, per evidenti motivi, non abbiamo potuto testare) al servizio LIVE di Microsoft per l'online.

Le buone notizie non si fermano al supporto per il gioco online e all'ineccepibile conversione, allargandosi al supporto per gli splendidi gamepad Mad Catz marchiati *Street Fighter IV*, già apprezzati sia su Xbox 360, sia PlayStation 3. Prendere parte al nuovo torneo Capcom grazie al controller dell'etichetta americana è un'esperienza impareggiabile, soprattutto se l'alternativa è il pad di Xbox 360 o la tastiera. Il problema, eventualmente,







ATTACCHI LUSSUOSI

Rispetto al passato, *Street Fighter IV* presenta un numero minore di tipologie d'attacchi speciali, con "solo" due barre da tenere d'occhio, come sempre poste ai piedi dello schermo. La prima, circolare, viene caricata secondo i colpi ricevuti e permette di esplodere un attacco "Ultra", ovvero un colpo particolarmente violento e in grado di ribaltare l'esito dello scontro. La seconda risorsa a disposizione è costituita dalla barra orizzontale classica che può essere sfruttata in più momenti dopo averla rimpinzata a forza di colpi speciali "base" (le palle di fuoco simili, insomma).









Rufus (sinistra) e C. Viper (destra) sono personaggi inediti, intenti a sfruttare gli attacchi speciali concessi dalle barre ai piedi dello schermo.



Guile è stato decisamente potenziato rispetto agli ultimi episodi della saga, tornando a ricoprire un ruolo di primo piano nel gioco.

CON CHI VINCO OGGI?

Il numero di partecipanti al torneo Capcom arriva a toccare la bellezza delle 25 unità. Venticinque protagonisti da conoscere, riscoprire, ritrovare, con cui diventare esperti o da bollare come i propri arcinemici o "bestie nere". Ecco l'elenco completo dei combattenti:

Ryu
Ken
Guile
Honda
Blanka
Dhalsim
Chun-Li
Zangief
Bison
Vega
Sagat
Balrog
Abel
Viper
El Fuerte
Rufus
Cammy
Fei Long
Sakura
Gen
Dan
Rose
Akuma
Gouki
Gouken
Seth

sarà riuscire a recuperare in qualche negozio online uno dei corteggiatissimi pad, da tempo esauriti ovunque.

Torniamo, però, a parlare del gioco, che dovrebbe portare con sé tutto quanto già apprezzato nella versione per console, includendo quindi i contenuti scaricabili che, oltre a una manciata di nuovi costumi, propongono anche nuove modalità per organizzare



"PROMETTE DI RIPORTARE IN VITA SU PC, UN GENERE SEPOLTO DA TROPPI ANNI"

tornei online. Una volta avviata una partita, comunque, rendersi conto di quali siano le reali differenze tra la versione PC, quella originale da sala giochi e le pluri-citate conversioni per console è pressoché impossibile: la fedeltà dei modelli poligonali, delle texture, degli effetti visivi e del frame rate è inattaccabile. Purtroppo, nessuno dei rappresentanti Capcom è riuscito a darci una risposta utile quando abbiamo provato a indagare sulle richieste hardware del gioco, che supponiamo non saranno propriamente "leggerissime".

Per tutti coloro che si fossero allontanati, comprensibilmente, sia dall'universo di *Street Fighter*, sia dal singolo pianeta *Street Fighter IV*, converrà fornire qualche dato e approfondire velocemente le caratteristiche basilari del gioco. Si combatte ancora una battaglia "uno contro uno", con la possibilità di sfruttare due differenti tipologie di super attacchi e la necessità di fare ricorso a un nuovo sistema di parata e contrattacco, se si vuole avere la meglio contro i giocatori più forti (vi consigliamo di dare un'occhiata all'apposito spazio che dedichiamo alla questione).

Con la bellezza di 25 personaggi, molti dei quali segreti, un sistema di combattimento efficace, rodato ma moderno e una caratterizzazione che spesso non ha pari, *Street Fighter IV* promette di riportare in vita, anche su PC, un genere sepolto da tanti, troppi anni.

GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *RED FACTION: GUERRILLA*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Volition
- **Genere:** Azione/Free roaming
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.redfaction.com
- **Nei Negozi:** Giugno
- **Perché aspettarlo:** Sarà un gioco di fantascienza in free roaming ambientato tra i bellissimi rilievi montuosi di Marte, con battaglie decisamente spettacolari, grazie all'elevato tasso di devastazione dello scenario.


Un povero minatore oppresso combatte con quello che ha... tipo questo micidiale saldatore ad arco del futuro!




Le strutture artificiali non sono sensibili solo a esplosioni e martellate, ma anche alle "cariche" con i veicoli.

GROUND ZERO

La maniera realistica con cui le strutture artificiali vanno incontro alla distruzione è una delle caratteristiche più evidenti di *Red Faction: Guerrilla*. Gli sviluppatori devono essere stati talmente entusiasti del lavoro svolto in questo senso, che hanno deciso di dedicare un'intera modalità di gioco alla sola opera di devastazione. Nel Wrecking Crew, infatti, non ci saranno nemici da bersagliare, ma solo prefabbricati e strutture varie da radere al suolo nel minor tempo possibile, soprattutto con ordigni esplosivi. Ancora più "distruttivo" il fatto che a questa modalità potranno partecipare fino a 4 giocatori contemporaneamente.



RED FACTION: GUERRILLA

La classe operaia va su Marte, ed esplode la rivolta!

PASSO DOPO PASSO

Tutte le missioni, primarie o secondarie che siano, incideranno sul parametro Controllo, che indica l'influenza dei nemici su una porzione di territorio. Più missioni si riescono a completare in una certa area, minore sarà il controllo sulla stessa. Se questo giungerà a zero, si sbloccherà una nuova missione principale.

QUANDO si pensa al free roaming, il genere d'azione "anarchico" lanciato dalla saga di *Grand Theft Auto*, ci si immagina uno scenario metropolitano delinquenziale, proprio perché ci si rifà al capostipite di questa tipologia di gioco.

Il massimo delle varianti che abbiamo conosciuto nel corso degli anni sono stati, d'altronde, un supereroe (Spider-Man) al posto di un malvivente come protagonista, o un contesto militare/spionistico (esempio più recente: *Mercenaries 2*) in luogo di una giungla cittadina. Proprio per questo, un gioco come *Red Faction* non può che suscitare grande curiosità. Si tratta, infatti, del primo titolo free roaming di fantascienza. E non solo: il protagonista non ha nulla di speciale ed è un semplice minatore. Ma fantascienza potrebbe significare comunque un contesto metropolitano, di quelli con scintillanti skyline del futuro in cui serpeggiano mezzi volanti. Nulla di tutto questo: *Red Faction: Guerrilla* si svolge su un pianeta Marte molto terra formato, ma ben poco urbanizzato. In pratica, viene usato come un puro e semplice centro di estrazione mineraria e ha conservato tutta la sua aspra ambientazione montana. L'unica testimonianza della presenza umana sono prefabbricati sparsi, passerelle e canyon artificiali, cioè le vie di comunicazione scavate nella dura roccia marziana.

In effetti, non si può non rimanere colpiti immediatamente dalla particolarità dell'ambientazione di *Guerrilla*. Si è costantemente circondati da un severo ed evocativo paesaggio montano rossastro, che gli sviluppatori si sono premuniti di rendere ancora più speciale con quei pinnacoli e spuntoni naturali di roccia che si possono ammirare sulla Terra solo in zone come Arizona o Utah. Un panorama decisamente inusuale e intrigante, che potrebbe sembrare persino poco adatto per un genere in cui la libera peregrinazione è fondamentale.

Ma procediamo con ordine. Voi siete il minatore Alec Mason e vi siete accorti che i vostri datori di lavoro (la sedicente Forza di Difesa Terrestre) non solo sono degli schiavisti, ma anche degli assassini (vi hanno appena ucciso il fratello), per cui decidete di fargliela pagare, iniziando a meditare qualche forma di attentato nei confronti delle milizie dell'EDF, se non una vera e propria insurrezione. E se si parla di attentati, si parla di atti dinamitardi. Dopo l'aspro panorama marziano, in effetti, la seconda caratteristica che noterete di *Red Faction: Guerrilla* è l'attenzione riposta dai programmatori nei confronti del realismo distruttivo: una volta che avrete a disposizione cariche esplosive (ma anche il vostro semplice martellone da minatore vi darà soddisfazioni), vi accorgerete della veridicità con cui si squarciano le costruzioni in seguito a una deflagrazione.

Non solo: oltre alla progressiva scarnificazione, le strutture vanno incontro a un credibile "cedimento strutturale", franando o schiantandosi, nel caso di architetture torreggianti come i silos. L'effetto, che vi avevamo già descritto su GMC 150, a una seconda occhiata ci è



Schegge e detriti non sono solo scenografici: se ne venite investiti, potete farvi davvero male.

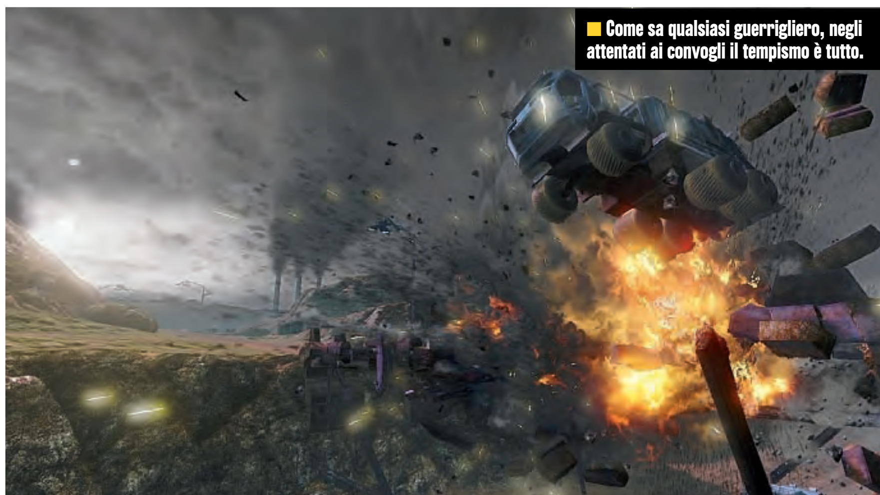
DISTRUZIONE DI MASSA

Anche nel multiplayer online (che prevede un massimo di 16 giocatori), la demolizione sarà sempre in primo piano: su sei modalità di gioco previste, ben tre saranno centrate sulla polverizzazione di costruzioni artificiali. Nelle modalità Damage Control e Siege ne verranno indicate tre come bersagli principali per ciascun team di giocatori. Oltre alla distruzione di quelle altrui, però, bisognerà pensare anche alla conservazione delle proprie strutture, che potranno essere rimesse in sesto con un apposito dispositivo chiamato Reconstructor. Nella modalità Demolition, invece, in ciascuna squadra ci sarà addirittura un "destroyer", cioè un unico giocatore designato a radere al suolo le costruzioni. Inutile dire che diventerà uno dei bersagli principali insieme alle costruzioni stesse.









Come sa qualsiasi guerrigliero, negli attentati ai convogli il tempismo è tutto.



La cura nel design di mezzi e installazioni salta subito all'occhio, in *Red Faction: Guerrilla*.

DEVASTAZIONE FINANZIARIA

Radere al suolo le installazioni del gioco non vi servirà solo per raggiungere specifici obiettivi (o come efficace terapia antistress), ma anche per rimpolpare il vostro portafoglio. Quando una struttura viene completamente devastata, infatti, tra le macerie compaiono dei crediti, che possono essere spesi per comprare nuovo armamentario.

parso ancora più convincente. Incredibile, poi, la quantità di detriti che si formano in seguito a un crollo. Dal punto di vista scenografico, insomma *Guerrilla* pare al sicuro: anche le imboscate ai convogli sono spettacolari, con i blindati dell'EDF spesso letteralmente ribaltati dalle detonazioni. Agguati a parte, anche le normali sparatorie beneficiano di nemici con una buona Intelligenza Artificiale (si riparano, fuggono da esplosioni e tentativi di investimento, eccetera).

Gli sviluppatori sembrano essersi sforzati per allestire una serie di missioni primarie e secondarie di una certa varietà. Da quanto abbiamo visto, non si può dire che ci si allontani molto dal solito canovaccio a base di assalti e imboscate, né che il tutto si integri in un complesso intreccio narrativo; ma alla fine la particolarità dell'ambientazione, l'atmosfera "ribelle" e la gratificazione di molte azioni d'attacco donano comunque a ciascuna missione personalità e magnetismo. Interessante anche il multiplayer, che tenta di sfruttare in maniera originale la "friabilità" delle costruzioni, senza utilizzare il realismo distruttivo a solo scopo scenografico.

"LE IMBOSCATE AI CONVOGLI SONO SPETTACOLARI, CON I BLINDATI RIBALTATI DALLE DETONAZIONI"

Nelle partite online, infatti, troverete sparsi per la quindicina di mappe di gioco dei jetpack che vi consentiranno, con un'improvvisa spinta in orizzontale o in verticale, di sfondare gli ostacoli, travolgendo per esempio nemici ignari appostati su una passerella o imboscati dietro una parete.

Sfizioso anche il jetpack che vi fa eseguire uno scatto prolungato, particolarmente utile per aggredire gli avversari con armi da mischia quali il vostro martellone d'ordinanza. Per non parlare dei dispositivi dell'invisibilità e delle ondate ultrasoniche. Insomma, nonostante la matrice comunque "sparatutto" del gioco (sputaproiettili e bombe saranno ancora essenziali), il multiplayer di *Guerrilla* non si accontenta del solito scontro a fuoco e promette di essere molto più movimentato. Magari non si arriverà ai virtuosismi online di un *Unreal Tournament III*, ma una certa vivacità di fondo la si avverte. A questo punto, resta solo da verificare se il groviglio di obiettivi principali e facoltativi del gioco in singolo reggerà a livello di varietà e interesse. Per quanto riguarda atmosfera, scenografia e multiplayer, *Red Faction: Guerrilla* pare davvero sulla buona strada.

GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Infinity Ward
- **Data di uscita:** 10 novembre 2009
- **Sito Internet:** www.modernwarfare2.com
- **Giochi precedenti:** Infinity Ward ha firmato *Call of Duty, Call of Duty 2* e *Call of Duty 4: Modern Warfare*.



Modern Warfare 2

GMC infiltra l'agente **Fabio Bortolotti** negli studi losangelini di Infinity Ward per scoprire i segreti di *Modern Warfare 2*. Vi presentiamo in esclusiva il futuro degli FPS bellici, ma non chiamatelo *Call of Duty 6*!

LO speciale che state per leggere, in un mondo alternativo, si sarebbe potuto intitolare "GMC svela *Call of Duty 6*". Invece, come vedete, il gioco di cui ci apprestiamo a parlarvi si chiama solo *Modern Warfare 2*.

Questo cambio di nome, come spesso accade, è estremamente significativo, sia perché la dice lunga sulla filosofia di sviluppo adottata, sia perché mette in risalto il talento e l'esperienza degli studi di Infinity Ward. Per chi si fosse perso le puntate precedenti, riassumiamo brevemente la storia della serie di *Call of Duty*, legata a doppio filo all'evoluzione degli studi di IW. Il primo capitolo, erede spirituale di *Medal of Honor: Allied Assault* (creato dagli studi di 2015, Inc., in cui militavano molti dei membri chiave di Infinity Ward), riscosse un successo senza precedenti e fu così anche per il suo diretto successore. Il terzo episodio, uscito solo su console, per non affrettare troppo i tempi di sviluppo fu affidato da Activision agli studi di Treyarch, i quali hanno recentemente completato anche il quinto episodio, *World at War*. Nel frattempo, gli studi di IW hanno sfornato *COD 4: Modern Warfare*, uno degli FPS più influenti e rivoluzionari degli ultimi anni. La critica e il pubblico sono impazziti per la sua campagna single player, varia e frenetica, ma soprattutto per la modalità online, caratterizzata da un bilanciamento fuori dal comune e da un innovativo sistema di crescita dei personaggi.

Modern Warfare, inoltre, si allontanava per la prima volta dal selciato di *Call of Duty*, abbandonando i risvolti della Seconda Guerra Mondiale e cimentandosi con una trama fantapolitica ambientata in un futuro prossimo. Di conseguenza, il nuovo progetto di Infinity Ward merita di staccarsi dalla serie in cui è nato, per affermare la propria forte identità e non porre freni alla creatività di questi talentuosi sviluppatori. Noi di GMC, intrigati dalla vicenda, siamo volati fino a Los Angeles, dove abbiamo avuto la fortuna e l'onore di essere tra i primi al mondo a vedere *Modern Warfare 2* in azione.

Siamo stati accolti in uno studio semplice, in cui ogni angolo trasudava passione per i videogiochi e per gli FPS, e dove, nonostante il duro lavoro che sempre è implicato nello sviluppo di titoli di spicco, si respirava un clima allegro e gioviale. La passione, come spesso succede, trapelava anche dagli stessi sviluppatori, che erano palesemente impazienti di mostrarci il frutto del loro lavoro. Sono convinti, e non a torto, di avere per le mani qualcosa di emozionante, e giustamente erano curiosi di vedere la nostra reazione. E noi ci siamo emozionati, tanto che, circa a metà della presentazione, abbiamo volutamente chiuso il portatile su cui stavamo affannosamente prendendo appunti per goderci lo spettacolo senza impazzire a digitare tutti i dettagli in movimento sullo schermo.

È chiaro sin dal primo istante di essere alle prese con un seguito diretto, che inizia proprio dove finiva *Modern Warfare*. I punti forti di quest'ultimo sono stati mantenuti, potenziati e messi ulteriormente in risalto. Tanto per cominciare, il motore grafico ha subito un radicale aggiornamento e, pur basandosi su quanto abbiamo già visto in *Call of Duty 4*, si distingue immediatamente per la sua ricchezza visiva. "Siamo stati abbastanza pazzi da rimettere mano al motore grafico, arricchendolo significativamente e preparandolo per le

SPECIAL OPS

Quando li abbiamo interpellati su un'eventuale modalità in cooperativa per la campagna principale, gli sviluppatori ci hanno risposto che la possibilità era stata a lungo considerata, ma che si sposava male con la natura narrativa di *Modern Warfare 2*. In alcuni casi, sostituire con un essere umano un personaggio non giocante, in grado di agire esattamente secondo uno script, avrebbe creato molte limitazioni, e visto che siamo alle prese con un titolo in cui le interazioni con l'Intelligenza Artificiale e con i propri commilitoni digitali sono in primo piano, una tradizionale modalità cooperativa sarebbe stata difficile da implementare. Per supplire a tale mancanza, i designer di Infinity Ward si sono inventati la modalità Special Ops, nella quale due giocatori collaborano per eliminare tutti i soldati presenti su una mappa. Abbiamo assistito a un feroce combattimento in una specie di hangar, nel corso del quale le strategie dei nemici impegnavano i giocatori a cooperare e ad aiutarsi nei momenti di difficoltà. La presenza di soldati dotati di scudi e l'incalzante ritmo con cui gli avversari assalivano la posizione della squadra rendevano la sfida difficile e serrata, ma estremamente appagante. Ci saranno molti diversi scenari per la modalità Special Ops: i primi si sbloccheranno proseguendo nella campagna principale, mentre altri ottenendo buoni tempi e risultati direttamente nella modalità Special Ops. Non ci è dato sapere, purtroppo, se il numero massimo di partecipanti sarà fissato a due (come nella dimostrazione cui abbiamo assistito), o se saranno presenti degli scenari per quattro o più giocatori.





nostre esigenze. Ora siamo in grado di gestire in streaming una mole di dati più grande, che ha consentito di avere spazi più aperti e dettagli a non finire": questa frase, pronunciata con orgoglio dal responsabile della programmazione di *Modern Warfare 2*, è quasi riduttiva, considerando la quantità di miglioramenti inseriti.

Innanzitutto, gli spazi calcolati sono davvero enormi per i canoni degli FPS e comunicano un'ottima sensazione di realismo. Oltre alle dimensioni, sono stati inseriti nuovi effetti, dedicati alla foschia, al movimento delle foglie, alle distorsioni ottiche create dal calore e dalle esplosioni e a tanti altri fenomeni fisici. A questo si aggiunge un sistema dedicato all'illuminazione e al calcolo delle ombre, assolutamente all'avanguardia e, a detta dei programmatori, abbastanza leggero da non gravare sulle prestazioni. Tutte queste caratteristiche tecniche, però, conterebbero poco se non venissero affidate a dei grafici e dei designer di livelli degni di tal nome. *Modern Warfare 2* mantiene la filosofia del primo *MW* e ciò implica che il giocatore, pur avendo la sensazione poter andare dove vuole, si sta sostanzialmente muovendo su un unico percorso, che consente agli sviluppatori di mettere in atto svariati trucchi del mestiere.

"È un seguito diretto, che inizia proprio dove finiva Modern Warfare"

Innanzitutto, si evita il rischio che il protagonista si perda in giro per le ambientazioni, eliminando una delle maggiori fonti di frustrazione di molti FPS; in secondo luogo, si sa sempre con relativa esattezza dove andrà il giocatore. In questo modo, è possibile studiare alcuni livelli con un taglio cinematografico, creando delle vere e proprie inquadrature e utilizzando al massimo dell'efficienza le armi fornite dal motore grafico. Durante la presentazione, per esempio, ci siamo soffermati su un semplice muro, colpiti dalla qualità delle texture, che in quel preciso punto avevano un'aria quasi fotorealistica. A ben guardare, si trattava semplicemente di una buona texture, messa in risalto da una sapiente combinazione di

L'intelligenza dei nemici è affilata come un rasoio, specie quando hanno a disposizione protezioni come questi scudi.

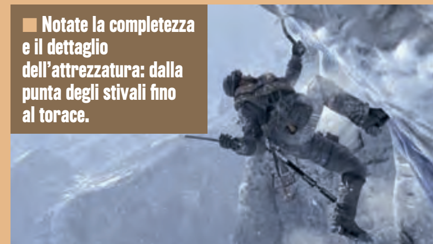
luci, ombre e bump mapping. In ogni caso, la linearità della struttura dei livelli non impedisce di mettere a frutto la possibilità di calcolare spazi più ampi e, anzi, ne trae grande giovamento. Portiamo come esempio uno dei livelli che ci è stato mostrato (solo in modalità "turistica", senza nemici e sparatorie): si tratta di una favela a Rio de Janeiro, posizionata su un terreno in salita.

La squadra si muove tra le povere capanne, sporche e in rovina, e si fa strada tra tanti piccoli vicoli, che disegnano ombre e forme sul terreno. I percorsi possibili sono più d'uno, ma il ritmo della missione impone di andare verso l'alto, seguendo le scalinate e le salite. Il momento di stupore arriva quando i soldati raggiungono la cima della favela, guardando il panorama. Tutte le capanne e i dettagli che si sono visti durante il percorso sono lì, in un unico colpo d'occhio, e l'ampiezza e la complessità della mappa si rivelano in un istante.

Questo dato, oltre a servire delle evidenti esigenze estetiche, potrebbe fare la differenza anche nel campo del multiplayer, particolarità di *Modern Warfare 2* su cui Infinity Ward ha preferito chiudersi in un (quasi) totale silenzio. Gli sviluppatori sono ben consci che buona parte del successo del primo *Modern Warfare* è dovuta alla sua modalità online e ci hanno promesso grandi sorprese su tutti i fronti. Un intero team di Infinity Ward ha lavorato esclusivamente sul multiplayer sin dal primo giorno di sviluppo e, a detta dei responsabili, avremo "tutto ciò che avete amato del multiplayer di *COD 4*, amplificato; più una marea di nuove funzioni". Per il momento, dobbiamo accontentarci di questa

DALLA RUSSIA CON FURORE

La missione russa che abbiamo avuto la fortuna di osservare nella sua interezza mostra tutti gli elementi di gioco che abbiamo imparato ad apprezzare in *Modern Warfare 2*, e si sviluppa sulla stessa filosofia di game design, avvalendosi però delle nuove potenzialità del motore grafico e fisico. MacTavish, controllato dall'Intelligenza Artificiale, conduce un'operazione d'infiltrazione in una base, in compagnia del soldato Roach, comandato dal giocatore. L'avvicinamento alla base avviene con una rapida scalata, fatta con tanto di piccozze su una parete di ghiaccio, e implementa un evento "scriptato", in perfetto stile Infinity Ward: il nostro eroe spicca un salto su un crepaccio, sbagliando le misure, e viene prontamente afferrato da MacTavish.


Notate la completezza e il dettaglio dell'attrezzatura: dalla punta degli stivali fino al torace.

Giunti in prossimità della struttura, Roach attiva il suo Heartbeat Detector, una sorta di radar che rivela la posizione dei nemici, aggiornandosi ogni pochi secondi: quando si sta fermi è più preciso, mentre in movimento è decisamente approssimativo. Le prime uccisioni avvengono furtivamente, anche grazie ai comandi impartiti a voce da MacTavish, il quale poi si posiziona con un fucile da cecchino per abbattere i soldati individuati da Roach. Evitando di venire scoperti, i due posizionano una carica esplosiva su una cisterna, che servirà come piano di emergenza per coprire un'eventuale fuga. Dopo aver recuperato i dati nascosti nella base, la situazione precipita e i soldati nemici accorrono in grande quantità.


Il piano B è una bella carica esplosiva piazzata al posto giusto, ottima per coprirsi la fuga.

Roach fa saltare la carica, e nell'allarme generale si apre la strada con MacTavish a suon di proiettili, in un disperato tentativo di salvarsi la vita. In questo momento, svariati script governano il movimento di alcuni veicoli, che causano un tripudio di esplosioni e di crolli strutturali nella base. Alla fine, dopo aver disarcionato i piloti, Roach e MacTavish si impossessano di due motoslitte, lanciandosi a capofitto giù dalla montagna. Durante l'inseguimento, abbiamo notato come la fisica che governa i veicoli sia stata radicalmente aggiornata, e come il motore grafico riuscisse a renderizzare senza fatica gli ampi spazi che si svelano mano a mano che si scende a valle.


La sezione in motoslitta è spettacolare, e potrebbe quasi essere un gioco di corse a sé stante.

La missione si chiude con un salto spettacolare in motoslitta, che supera un burrone e stacca definitivamente gli inseguitori. Se tutte le missioni saranno emozionanti e serrate come questa, Infinity Ward avrà davvero creato un capolavoro.



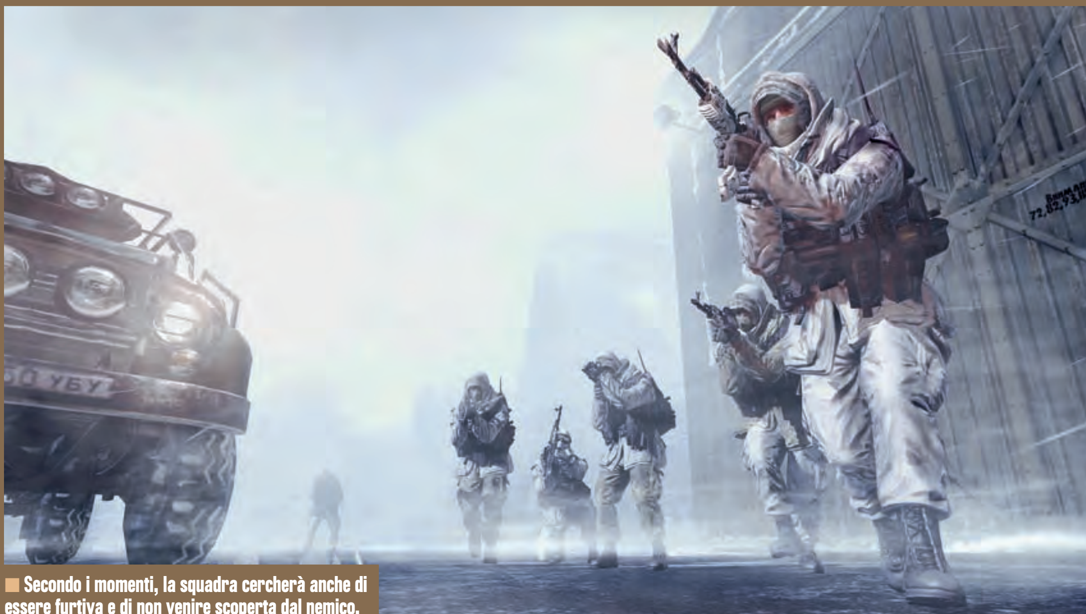
Gli effetti di luce e di ombra implementati nel motore grafico conferiscono un fascino particolare alle ambientazioni.

LA TRAMA

***Attenzione:** se non avete finito il primo* Modern Warfare, *questo box potrebbe contenere degli spoiler.*

Modern Warfare 2 inizia esattamente dove finiva il primo *MW*, in un futuro prossimo tormentato da una situazione politica internazionale decisamente precaria. La prima sorpresa è che il nostro MacTavish è sopravvissuto, e che sarà presente nel corso dell'avventura. Nella missione che abbiamo visto, era un personaggio non giocante, ma conoscendo Infinity Ward non è da escludere una sezione che lo coinvolga in prima persona. Gli sviluppatori sono stati decisamente avidi di dettagli veri e propri, ma ci hanno svelato che uno degli uomini di Zakhaev, l'ultranazionalista russo che aveva creato scompiglio nel primo *MW*, sarà la nuova minaccia alla pace mondiale da sventare a tutti i costi. A combatterlo sarà una task force internazionale, che per l'occasione si muoverà in varie zone del mondo. Abbiamo visto un livello in Russia e uno in Brasile, e ci è stato promesso che i nostri eroi viaggeranno per il Globo più di quanto si sia fatto in *Modern Warfare*.





Secondo i momenti, la squadra cercherà anche di essere furtiva e di non venire scoperta dal nemico.

affermazione, ma siamo curiosi di toccare con mano le tante sorprese in questione.

Dal punto di vista delle meccaniche di gioco vere e proprie, ancora una volta, è stata seguita la stessa politica del primo *Modern Warfare*. Alla base abbiamo uno sparatutto semplice e frenetico, che mano a mano che si prosegue viene declinato in modi sempre diversi. Ogni livello introduce nuove armi, spesso dotate di aiuti tecnologici come l'Heartbeat Detector (di cui trattiamo nel dettaglio altrove in queste pagine), e propone particolari situazioni che impongono di sfruttare con intelligenza la propria attrezzatura. Avremo salti, scalate, interazioni complesse con le Intelligenze Artificiali, e frenetiche sessioni a bordo di svariati veicoli, rese possibili da un motore fisico in grado di tenere conto delle variabili del terreno e delle sospensioni. Il risultato è un'azione senza tregua, che mette al bando i tempi morti e punta tutto sullo spettacolo e sulla varietà. Le armi e le ambientazioni sono state create all'insegna del realismo e della verosimiglianza, ma si intrecciano con delle sequenze che sono chiaramente figlie degli eccessi delle pellicole hollywoodiane. Nei momenti più concitati, per esempio, dei raffinati script (situazioni definite in precedenza dai programmatori) governano il movimento di alcuni veicoli, causano esplosioni e crolli che pongono il fulcro degli avvenimenti esattamente dove si trova il protagonista.

> **"L'ampiezza e la complessità della mappa si rivelano in un istante"**

Le armi, a volte, vengono colorate per essere rese più mimetiche, come in questo caso.

Gli effetti che simulano la neve e le foschie sono una gioia per gli occhi, se visti in movimento.

Il motore grafico, grazie al sostanziale aggiornamento, è in grado di gestire paesaggi molto ampi per i canoni degli FPS.

Esplosioni e incendi sono sempre all'ordine del giorno, proprio come nel primo *Modern Warfare*.

ARMI E TECNOLOGIA

Come nel primo *Modern Warfare*, proseguendo nella trama si avrà accesso a nuove armi e a gingilli tecnologici assortiti. Siamo rimasti colpiti dalla quantità di dettagli sui fucili e sui mitragliatori, che includono parti mobili che reagiscono agli spostamenti del giocatore, e chicche quali il segno delle impronte digitali sui piccoli schermi dei radar e dei mirini ottici. Possiamo assicurarvi che il livello di test, mostratoci per evidenziare la varietà delle armi e gli effetti delle esplosioni sul mondo di gioco, era così divertente, che abbiamo suggerito d'inserirlo come bonus nel gioco finale. Si tratta di un FPS, e il fatto che anche solo sparare colpi a caso sia divertente e appagante non può che essere un buon segno.



Questo "realismo hollywoodiano" potrebbe quasi sembrare esagerato, ma il ritmo serrato è sufficiente a calare il giocatore nel suo ruolo e a fargli godere delle prodezze pirotecniche create da Infinity Ward, senza rompere lo stupore della finzione.

Modern Warfare 2, però, è in grado si stupire anche per la raffinatezza di alcuni minuscoli dettagli, che riguardano tanto i livelli quanto i modelli poligonali dei personaggi e delle armi. L'equipaggiamento è stato creato con una cura quasi maniacale e, soprattutto, con un'attenzione davvero rara in un FPS. I nemici e gli alleati indosseranno attrezzatura appropriata per i fucili o i mitra che maneggeranno, di conseguenza saranno dotati di cartucciere che rifletteranno con esattezza il loro "carico bellico". In questo modo un giocatore esperto riconoscerà a colpo d'occhio che tipo di minaccia si troverà davanti, magari prima che venga sparato un singolo colpo.

Siamo rimasti particolarmente colpiti dal modello di un subacqueo (che, tra l'altro, suggerisce la presenza di un livello ambientato sott'acqua), così ricco di dettagli da sembrare quasi vero. Le sue animazioni e quelle delle pinne erano inquietantemente realistiche e, avvicinando la visuale, abbiamo potuto ammirare le finiture della muta, della maschera e persino il suo coltello, il cui modello non sfigurerebbe nemmeno se messo in primo piano. Siamo consci che, negli FPS, i moderni motori grafici sono in grado di gestire agevolmente cose simili, ma possiamo assicurarvi che il risultato ottenuto da Infinity Ward è assolutamente fuori dal comune.

La classe e l'esperienza di questi sviluppatori è impressa in ogni pixel e siamo rimasti positivamente sorpresi da quanto abbiamo visto in *Modern Warfare 2*. Se il resto del gioco sarà all'altezza dei livelli che ci sono stati mostrati, e se il multiplayer sarà degno di quello di *Modern Warfare*, Infinity Ward avrà un altro capolavoro da aggiungere al suo medagliere. GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Gioco di guida
- **Casa:** Codemasters
- **Sviluppatore:** Interno
- **Data di uscita:** Settembre
- **Sito Internet:** www.modernwarfare2.com
- **Storia degli sviluppatori:** Codemasters è una delle società di produzione più famose della vecchia Europa. Tra i giochi per cui è maggiormente nota ci sono quelli di guida, come la fortunata serie *Colin McRae Rally*, gli eccellenti *TOCA Race Driver* e il recente *Race Driver: GRID*.



DiRT

L'Inghilterra, patria di auto da sogno come Bentley, Lotus e Caterham, ospita alcuni dei più appassionanti eventi rallistici, oltre che uno dei migliori sviluppatori, soprattutto per quanto riguarda i giochi di guida. E se Codemasters chiama **Alberto Falchi** all'appello per mostrargli le sue ultime novità, il **Pape** redazionale ci va di corsa!

NON è la prima volta che ci rechiamo in visita agli studi di Codemasters, ma quando ci capita di tornare in quel di Leamington Spa, sperduta cittadina nella campagna inglese, affrontiamo il viaggio con piacere.

Sia perché i "maestri del codice" sono persone incredibilmente cordiali, con le quali è piacevole trascorrere qualche ora a discutere, sia perché con loro condividiamo la passione per il mondo dei motori. Fra i tanti giochi che Codemasters lancia ogni anno sul mercato, infatti, un posto d'onore meritano sicuramente quelli di guida, come dimostra l'incredibile successo di *Colin McRae: DiRT* prima e *Race Driver: GRID* poi. Per il 2009, non mancano succose novità: non solo questi geniacci sono riusciti ad assicurarsi la licenza per i titoli basati sulla Formula 1 (le versioni PC, Xbox 360 e PS3 debutteranno nel 2010), ma hanno anche annunciato il nuovo capitolo della saga rallistica più famosa su PC. E se per quanto concerne la F1 non siamo riusciti a strappare nemmeno un sussurro, sul nuovo *DiRT* i ragazzi di Codemasters ci hanno detto molto. Alle parole sono poi seguiti i test, che ci hanno permesso di valutare lo stato dei lavori di *DiRT 2*.

Che l'ultima fatica di Codemasters sia strettamente imparentata con *GRID* risulta evidente da subito: si riconoscono

UNA CARRIERA DIGNITOSAMENTE SPORCA

Come *GRID*, anche *DiRT 2* sarà caratterizzato da una modalità carriera, in cui bisognerà cercare di sbloccare tutti gli scenari e le auto presenti nel gioco. Non abbiamo ancora molti particolari a riguardo, ma è certo che ci si troverà a viaggiare per il mondo alla guida di una sterminata serie di vetture, tutte su licenza delle controparti reali (ci limitiamo a citarne alcune, come Subaru, Mitsubishi e BMW). Per quanto concerne i tracciati, possiamo citare i suggestivi canyon dello Utah, la soleggiata Croazia, la foresta pluviale della Malesia e – stranamente – una spettacolare Londra notturna, ma niente corse illegali.



Questo non è un render: è un'immagine di gioco, calcolata in tempo reale!







Gli effetti di luce sono meravigliosi, uniti alla splendida realizzazione delle pozze d'acqua.



RALLY O NON RALLY?

DiRT ci ha esaltato e le prime impressioni su questo seguito sono molto positive. Ciò non toglie che, col passare del tempo, i videogiochi tendano ad allontanarsi dalla disciplina rallistica "pura", proponendo tracciati sempre più brevi. *Richard Burns Rally* del 2004, per esempio, aveva dei percorsi lunghi e tortuosi, che permettevano di capire quanto può essere faticosa una sessione di rally. I pochi minuti necessari ad affrontare i più estesi tracciati di *DiRT* sono sì intensi, ma incapaci di trasferire le emozioni di una vera gara. È anche facile impararli a memoria, rendendo vano l'ausilio del navigatore.

immediatamente le tinte, gli shader e gli effetti tipici dell'eccellente motore grafico Neon, evoluzione di quell'EGO Engine che debuttò proprio con *DiRT*. L'asfalto viene sostituito da fango e ghiaia, ma il DNA è quello. Analizzandolo con maggiore attenzione, si iniziano a intravedere alcune chicche nascoste, che rivelano la certosina attenzione per il dettaglio dei programmatori inglesi. La densità della polvere sollevata dalle ruote posteriori basterà per lasciare a bocca aperta i più, tanto che un osservatore distratto potrebbe facilmente scambiare i replay del gioco per una trasmissione televisiva. È quasi incredibile anche il lavoro relativo agli shader che simulano l'acqua: fra i migliori mai visti e non solo nei giochi di guida. Basterebbe l'effetto del riflesso solare, veramente ben riuscito, a rendere le pozzanghere degne di

"Le pozze d'acqua si possono rivelare infide"

menzione, ma i programmatori si sono voluti superare: al passaggio delle auto, l'acqua si incresperà verosimilmente, senza mai dare l'impressione di correre sopra un liquido denso e oleoso, come invece capita spesso nei videogiochi.

Chi si diletta gustando ogni dettaglio dei replay, rimarrà estasiato nel notare come gli pneumatici si deformino durante le curve, soprattutto se la loro pressione è lievemente inferiore rispetto a quella ideale. Un effetto simulato (purtroppo) solo visivamente e che avrà un impatto marginale (per non dire nullo) sulle prestazioni del bolide, ma che lascia intuire l'impegno riposto anche negli aspetti apparentemente insignificanti. Restano invariate tutte le caratteristiche che hanno decretato il successo degli ultimi giochi di corse di Codemasters, come il sistema di danni, che delizia i giocatori dai tempi del mai dimenticato *TOCA Race Driver 3* e che, nel 2009, è più spettacolare che mai.

Tecnicamente, *DiRT 2* è eccellente, come del resto ci aspettavamo, considerati i precedenti e le potenzialità ancora inespresse del motore Neon. Abbiamo quindi deciso di metterci al volante per valutarne la giocabilità. Pur se i tracciati attualmente a disposizione non sono molti, siamo rimasti, anche in questo caso, positivamente impressionati. Il modello di guida non è troppo differente dal primo episodio, ma alcuni accorgimenti



■ Il polverone sollevato dalle auto in corsa è talmente denso, che si tossisce solo a guardarlo.

■ Rispetto ai precedenti giochi di Codemasters, è stata dedicata maggiore attenzione al look, sopratutto nei replay, ora decisamente più cinematografici.

NUOVI PILOTI



Dopo la scomparsa del famoso pilota di rally Colin McRae, Codemasters non ne usa più il nome nei titoli dei suoi giochi di rally. Non ha però rinunciato ad avvalersi di un professionista come consulente, e la scelta è ricaduta su Ken Block, uno dei personaggi più "gettonati" del momento per quanto concerne gli sport estremi. Se non sapete chi è, cercate il suo nome su Youtube: troverete dei filmati assurdi, soprattutto il famoso "Gymkhana", in cui mostra le sue capacità al comando di una velocissima Subaru Impreza.

lo rendono più esaltante, per certi versi. Resta quell'azzeccato mix fra simulazione e stile arcade, ma questa volta si sente maggiormente l'effetto degli spostamenti di peso nella vettura. Le veloci S sulla ghiaia diventano davvero impegnative, così come le sequenze di tornanti, dal momento che basta sbagliare una volta il ritmo per ritrovarsi contro le protezioni o, se si è fortunati, in testacoda. Queste piccole differenze impongono una maggiore attenzione: se prima bastava un colpo di freno a mano al momento giusto per vedere l'auto scivolare, adesso è consigliabile fare un po' di pendolo mentre ci si avvicina alla curva, così da far slittare più facilmente la quattroruote.

Le differenze fra il primo *DiRT* è questo capitolo sono, però, più marcate di quanto scritto finora. I ritocchi al motore grafico e al modello di guida possono sembrare marginali, ma le modifiche apportate alla struttura stessa del gioco risultano, invece, sostanziali. In *DiRT 2*, gli sviluppatori hanno puntato parecchio sia sulla spettacolarità, sia sull'adrenalina e hanno capito che obbligare i giocatori a sfrecciare in solitudine lungo stretti sentieri montani non è l'ideale. Avremo quindi sessioni da portare a termine in pochi minuti, quasi sempre spesi lottando contro altri piloti. Se, in *DiRT*, per avere un'idea delle proprie prestazioni era necessario guardare i distacchi agli intertempi, adesso saranno i team partiti successivamente a incalzarci da dietro, facendoci capire che non abbiamo spinto sul gas come avremmo dovuto e, magari, sbattendoci anche fuori strada. In altre gare, la competizione sarà ancora più dura: tutti i piloti partiranno insieme, solitamente in piccoli e tortuosi tracciati realizzati all'interno di stadi o palazzetti, e il campo sarà aperto a sportellate e a spettacolari incidenti in cui più vetture si rovesceranno più volte, deformandosi in maniera evidente, per poi riprendere a correre quasi come se nulla fosse accaduto.

Non capiterà mai di sedersi sugli allori, in gara: come ben sa chi ha giocato *GRID*, le prime competizioni si superano con semplicità, ma dopo poco gli avversari inizieranno a far sentire la propria pressione, sia guidando velocemente, sia effettuando manovre che rasentano la follia, pur di soffiare una posizione o mantenere la leadership.

Abbiamo provato quattro differenti scenari e altrettante auto, notando che tutte presentavano un carattere particolare

TUTTI ALLO STADIO, MA A VEDERE LE AUTO

La passione tutta italiana per il calcio vede gli stadi come luoghi destinati principalmente alle partite di questo sport e, secondariamente, ai concerti. Ma gli stadi possono ospitare anche competizioni differenti, come gare di trial, di motocross e – in certi casi – anche di rally. In *DiRT 2* avremo modo di disputare parecchie sfide all'interno dello stadio di Los Angeles, riprodotto in maniera certosina.









Questa Mitsubishi è incredibilmente pulita, ma non temete: basteranno una decina di curve per sporcarla come non mai.



L'acqua, oltre a essere una gioia per gli occhi, riveste un'importante componente strategica: le pozzanghere rallentano le vetture.

EGO ENGINE: UN APPROFONDIMENTO

Il motore grafico EGO di Codemasters è l'evoluzione dello spettacolare Neon, utilizzato per la prima volta in *Colin McRae: DiRT*. Sono in pochi a sapere, però, che il vero e proprio nucleo del Neon è un altro motore ancora: il PhyreEngine di Sony Computer Entertainment. Si tratta di un engine multipiattaforma, ottimizzato per l'architettura Cell, ma in ogni caso eccellente nel gestire calcoli multithreaded anche su PC e Xbox 360. È un progetto gratuito, utilizzabile senza dover pagare diritti a Sony, ma attualmente disponibile solo per gli sviluppatori professionisti e non per il pubblico. Fra i titoli che lo impiegano, citiamo gli ultimi giochi di guida di Codemasters, nonché *flOw* e *Flower* per PlayStation 3.

e andavano domate in maniera differente, come ci si aspetta da dei bolidi da corsa. Utilizzando il joypad Xbox 360 per Windows, si riuscivano a controllare i bolidi in maniera naturale e, dopo poco allenamento, eravamo già in grado di effettuare spettacolari derapate e di affrontare i tornanti in maniera particolarmente aggressiva. I differenti tipi di manto stradale offrivano un differente livello di aderenza, che obbligava, di volta in volta, a modificare lo stile di guida. Anche in questo caso, però, bastavano poche curve per riprendere "le misure".

Ciò non significa che si possano prendere sottogamba le competizioni: come scrivevamo, gli avversari si dimostrano tenaci, ed è facile rovinare il proprio vantaggio per un banale errore di guida. E non ci riferiamo solo a rovinose uscite di strada: abbiamo speso parecchio tempo semplicemente andando in testacoda, solo per aver ritardato o anticipato di una frazione di secondo il controsterzo. Pur privo di velleità simulative, *DiRT 2* impone una certa attenzione ad aspetti quali il trasferimento pesi e la traiettoria ideale, e i terreni fangosi o ricoperti di ghiaia tendono a sottolineare

"Gli avversari sono tenaci, ed è facile rovinare il proprio vantaggio per un banale errore di guida"

Non capita spesso di vedere le auto da rally affiancarsi in sfide all'ultima staccata, ma i videogiochi sono belli proprio per questo.

TUTTO FUMO E NIENTE ARROSTO

In *DiRT 2*, le auto si potranno distruggere in ogni maniera immaginabile: perderanno parafanghi e portiere, rimarranno senza ruote, si deformeranno e si accartocceranno a ogni urto. Rispetto alle precedenti incarnazioni del motore EGO, è stato migliorato l'utilizzo dei vertex shader, e l'impatto visivo risulta ancora superiore. Codemasters ha però voluto mantenere la propria filosofia per quanto concerne lo schema di gioco: potrete distruggere l'automobile quanto vorrete, ma prima di renderla inservibile, passerà parecchio tempo. A tutto vantaggio dello spettacolo, visto che le sportellate saranno garantite.



"con la matita blu" ogni distrazione. Anche le pozze d'acqua, apparentemente solo dei fronzoli che aumentano la spettacolarità, si possono rivelare infide: nella migliore delle ipotesi, rallentano l'auto quando ci si passa attraverso. Nella peggiore, affrontandole con la vettura scomposta, si rischia di perderne del tutto il controllo.

Dopo parecchi test con il joypad, Codemasters ci ha portato in una stanzetta in cui girava una versione differente del gioco, limitata a un solo tracciato, ma con il supporto per il volante. Era installata su un PC decisamente ben carrozzato e non solo in quanto a CPU e scheda grafica: il controller era l'eccellente Logitech G25, collegato a una costoso sedile ergonomico in grado di simulare le forze G. Non siamo rimasti colpiti dal feedback sul volante (una caratteristica su cui gli sviluppatori non avevano ancora lavorato a fondo), ma gli scossoni del sedile erano tanto emozionanti, che ce ne siamo dimenticati subito. Il cambio era solo automatico e la frizione non ancora supportata: nonostante, tutto l'esperienza è stata decisamente spassosa.

Ancora una volta, Codemasters dimostra di saperci fare con i giochi di guida: che si tratti di corse a bordo di "muscle car" o monoposto, che si sfrecci sul liscio asfalto o sulla sabbia, il modello di guida di *DiRT 2* è sempre emozionante, credibile e promosso a pieni voti. Questo non vuol dire che la strada dei programmatori sia in discesa: bisogna ancora valutare la qualità e la varietà dei tracciati, quella del multiplayer, il parco auto e il carattere di ciascuna vettura, oltre che la struttura stessa del gioco, che deve stimolare a proseguire una carriera senza annoiare il pilota con una sequenza di competizioni apparentemente tutte uguali. A settembre, data per cui è previsto l'arrivo di *DiRT 2* nei negozi, vedremo se Codemasters avrà fatto centro anche questa volta. GIOCHI COMPUTER

SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** MMOG
- **Casa:** Sony Online Entertainment
- **Sviluppatore:** SOE Seattle
- **Data di uscita:** 2010
- **Sito Internet:** www.soe.com
- **Storia degli sviluppatori:** Lo studio di Seattle si aggiunge a quelli di San Diego, Austin, Denver, Los Angeles, Taiwan e Tucson posseduti dalla stessa Sony Online Entertainment. SOE Seattle è stata fondata nel 2005 da un gruppo di ex dipendenti di Microsoft e, per ora, ha svolto un ruolo di supporto ai progetti degli altri team di sviluppo.

THE AGE



Da Seattle, la città della pioggia, è in arrivo un nuovo rivoluzionario gioco online di massa. Il nostro operativo **Raffaello Rusconi**, vola negli USA e indaga!

LO stato di Washington, ai confini con la frontiera canadese, è tra i più amati dai viaggiatori europei e dagli stessi statunitensi: i boschi lussureggianti, il blu infinito dei laghi e della baia, il bianco candido delle montagne e il cielo perennemente grigio ne fanno un luogo suggestivo, per certi versi magico.

La musica grunge, il caffè fumante di Starbucks, Microsoft e le aziende della "new economy" hanno trasformato Seattle in una metropoli all'avanguardia. A una decina di miglia dalla "downtown", nell'area metropolitana denominata East Side, sorge Bellevue, famosa per essere uno dei punti nevralgici e pulsanti dell'intera Seattle.

Passeggiando per i suoi enormi viali, è facile imbattersi nei grattacieli con gli stemmi di Expedia, Microsoft e persino della leggendaria Valve di *Half-Life*. A dieci minuti dal centro di Bellevue è situato lo studio SOE Seattle, la divisione di Sony Online Entertainment che è al lavoro su un progetto molto interessante e che potrebbe rivoluzionare il mondo congestionato dei giochi online di massa (MMOG, in gergo). Proprio a Bellevue la redazione di GMC ha spedito l'agente segreto Raffaello Rusconi, per agire sotto copertura e racimolare preziose informazioni e qualche immagine top secret dagli "abbottonati" sviluppatori di *The Agency*.

Per questa presentazione esclusiva, il team di programmazione ha schierato la sua formazione migliore: Matt Wilson (creative director), Hal Milton (lead designer) e Corey Dangel (art director) si sono gentilmente offerti di rispondere al fuoco di domande del nostro sagace inviato. Buona parte del team aveva partecipato al progetto *Mythica* di Microsoft (poi cancellato), mentre altri vantano molteplici esperienze nel settore videoludico. La punta di diamante Hal Milton ha lavorato negli Anni '90 nella leggendaria Origin System a titoli del calibro di *Wing Commander* e *Ultima Online*. Proprio a lui abbiamo chiesto di spiegare la genesi dell'intero progetto *The Agency*, un MMOG dai contenuti e dall'ambientazione decisamente rivoluzionari, che promette di far giocare e interagire gli utenti PC con quelli PlayStation 3 in un mondo dominato da spie e mercenari, il tutto condito da complotti e missioni in perfetto stile 007. Cos'è, dunque, *The Agency*?

Milton ci ha risposto così: "Il nostro gioco non è altro che un contenitore di diversi generi: è un po' sparatutto, un po' stealth, un po' avventura e un po' gioco d'azione. Il tutto è ambientato in un mondo persistente, condito da uno humor alla Austin Powers e da uno stile grafico piuttosto accattivante e un po' fumettoso. Volevamo creare qualcosa di nuovo e

AGENTI OPERATIVI

Gli agenti non giocanti (l'equivalente dei PNG nei giochi di ruolo), in *The Agency*, hanno una propria vita e personalità. Si innamoreranno, vi tradiranno e, soprattutto, vi aiuteranno, visto che a loro sarà concesso di andare dove voi non potrete. Saranno utilizzabili in qualsiasi tipologia di missioni e più li sfrutterete, più guadagneranno in esperienza. Risultano fondamentali nell'economia di gioco e potranno persino reclutare altri agenti. Verranno presentati tramite un mazzo di carte. Siete pronti a collezionarli?

ENCY

LE AMBIENTAZIONI

Il cuore di *The Agency* sarà costituito dalle missioni. I giocatori potranno dilettarsi in uccisioni, spionaggio e controspionaggio, e in molte altre attività illegali. Chiaramente, ogni missione avrà obiettivi multipli (si guadagnerà una medaglia d'oro, d'argento o di bronzo, in base alla prestazione). La durata, invece, varierà: si affronteranno mini incarichi da 5-15 minuti, fino ad arrivare a quelle da oltre un'ora di gioco.
Le squadre potranno essere composte da quattro agenti. Le ambientazioni proposte saranno piuttosto variegate e suggestive: si parte dall'Europa, passando per l'Asia fino ad arrivare al Sud America (il numero complessivo non è ancora stato svelato), mentre saranno utilizzabili diversi mezzi per muoversi. Non solo splendide auto, ma anche motoscafi e molto altro. A tal proposito, segnaliamo che sarà possibile anche sparare dai veicoli.



Tutti in ghingheri per la serata di gala, ma il vero agente segreto deve chiedersi sempre dove siano nascoste le maledette telecamere.

SOLO PER I TUOI OCCHI... E ORECCHIE

The Agency viene sviluppato utilizzando il celebre motore grafico Unreal Engine 3.0. Abbiamo potuto provarne un livello dimostrativo ambientato all'interno di un castello (con tanto di casinò), chiamato Bergerbilder Chateau. Le animazioni ci sono sembrate ben realizzate e gli effetti speciali discreti. *The Agency*, chiaramente, deve essere ancora ottimizzato, ma le potenzialità, anche da un punto di vista grafico, paiono esserci. La colonna sonora, invece, pesca a pieni mani da alcuni motivi resi celebri dai film di 007. Sarà, comunque, interattiva: se vi troverete in una situazione di pericolo, la musica lo sottolineerà con gusto drammatico.





Un cecchino in buona posizione è davvero utile, soprattutto quando la vostra identità è stata scoperta.

abbiamo scelto di far indossare i panni degli agenti segreti ai videogiocatori. Abbiamo pensato a un mondo in cui spie e mercenari si affronteranno faccia a faccia o sotto copertura (sfruttando i loro innumerevoli alias)".

Nel corso del nostro incontro, abbiamo scoperto che i ragazzi di SOE Seattle sono dei fan sfegatati dell'intera serie di 007 (anche se Daniel Craig non ha riscontrato particolare gradimento tra loro, come nuovo James Bond), di serie televisive pluripremiate quali "Alias" e "24", e, soprattutto, della trilogia dedicata a Jason Bourne tratta dai romanzi di Robert Ludlum. Ma è sopratutto dalla creatura di Ian Fleming che *The Agency* ha attinto a piene mani: dalle bombe con "shakerata alla Martini", al guardaroba in versione Dolce e Gabbana dei cattivi, ai piani degni della SPECTRE da sventare, fino alle suggestive ambientazioni e ai locali esclusivi del jet set internazionale.

I mercenari e le spie che si affronteranno nel mondo creato da SOE Seattle appartengono a due organizzazioni: la PARAGON (Paramilitary Global Operations Network) e la U.N.I.T.E (United Nations Intelligence Tactical Experts). I videogiocatori saranno liberi di scegliere in base al proprio gusto estetico e allo stile di gioco la fazione con cui schierarsi: se avete sempre desiderato vestire i panni di un novello James Bond ed essere affiancati da qualche sensuale modella armata di pistola con silenziatore, allora la U.N.I.T.E. sarà la scelta migliore. Il creative director Matt Wilson ci ha spiegato meglio il concetto: "Come spie viaggerete per il mondo in luoghi esotici e dovrete crearvi una rete di confidenti, acquisire informazioni preziose (persino flirtando) per sventare piani malefici, infiltrarvi in organizzazioni ed eliminare pericolosi criminali.

I MINI GIOCHI

Per aprire la porta di un impenetrabile caveau dovrete utilizzare tutte le vostre abilità o disporre dell'agente giusto per completare il mini gioco che vi verrà proposto. Lo stesso varrà per disinnescare una bomba e non solo. Nei casinò, invece, potrete dilettarvi a spendere migliaia di dollari in partite a poker, alla roulette o in altri giochi. Non c'è dubbio che i ragazzi di SOE Seattle si siamo sbizzarriti nel proporre queste gustose varianti.

> "Avrete a disposizione un numero sconfinato di gadget tecnologici"

Operando come spie o come sporchi mercenari avrete a disposizione un numero sconfinato di gadget tecnologici (nel caso della PARAGON di provenienza sovietica), armi sofisticatissime, abiti scintillanti e potrete entrare in luoghi esclusivi e influenzare persino altre persone. Inoltre, vi servirete di altri agenti non giocanti (chiamati "operativi") che vi aiuteranno e vi supporteranno nel corso delle varie missioni: appariranno come speciali carte da gioco e potrete persino scambiarli con gli altri partecipanti in carne e ossa di *The Agency*".
Entrambe le fazioni non agiranno mai in gruppo (tranne in qualche missione, ci è stato sussurrato) e avranno una lista di missioni completamente diverse da affrontare. Per farci comprendere bene le enormi potenzialità di questo MMOG, l'istrionico Corey Dangel ci ha mostrato le innumerevoli combinazioni che un agente sarà in grado di sfruttare per crearsi un "alias" (un travestimento) oppure per creare il proprio personaggio (la componente da gioco di ruolo è molto accentuata). In *The Agency*, il look è fondamentale: saranno migliaia le possibilità per mascherare la vera identità della vostra spia. "Se dovete partecipare a una festa esclusiva, chiaramente non potrete andarci vestiti come un mercenario in mimetica o con una tuta di pelle alla Catwoman. Semplicemente,

SPIE GRATIS
Ci è stato confermato dai vertici di SOE Seattle: *The Agency* non dovrebbe prevedere alcun abbonamento a pagamento. Pare che i vertici del colosso abbiamo deciso di affidarsi alle pubblicità nel gioco (per esempio, i cartelloni sponsorizzati da qualche nota marca) per compensare l'assenza di un canone mensile. Tenendo presente che il gioco è in uscita nel 2010 e che è stato rinviato più volte, magari anche questo modello di affari potrebbe cambiare.

Le sezioni da sparatutto rievocano le atmosfere dei film di James Bond e Jason Bourne, ma anche di Austin Powers.

I "cattivi" sembrano essere stati ben caratterizzati.

IL GUARDAROBA DELLA SPIA

In ogni MMOG, quando si crea il proprio personaggio bisogna sceglierne anche la classe. In *The Agency*, il concetto è stato stravolto e, in base al completo/vestito che indosserete, avrete accesso alle "abilità" primarie. Per esempio, se sceglierete una bella tuta mimetica per la vostra missione, avrete accesso a skill del tipo Weapons Specialist o Tactical Specialist, che vi permetteranno di sfruttare armi particolari, o abilità quali muoversi senza dare nell'occhio o ricorrere a un travestimento. Sarà dunque importante avere un guardaroba ben fornito, in modo da disporre dell'abito giusto per ogni situazione. Più il vostro personaggio guadagnerà in esperienza, meglio saprà sfruttare l'equipaggiamento a sua disposizione.

dovrete trovare l'abito giusto (un bello smoking per lui o un abito lungo per lei), così da nascondere le vostre armi. Solo così riuscirete ad agire indisturbati per disattivare le telecamere e cercare quella maledetta porta segreta che dà accesso al laboratorio dove alcuni scienziati stanno creando un letale virus", ha spifferato un sempre più elettrizzato Hal Milton.

SOE Seattle sta sviluppando in contemporanea le versioni per PC e PlayStation 3 di *The Agency*, ma l'interfaccia e il sistema di controllo sono stati disegnati tenendo a mente la console Sony. "Giocare con mouse e tastiera non è proprio il massimo per un utente PS3; lo stesso vale per il giocatore PC, che non ne vuole sapere di provare uno sparatutto senza mouse e tastiera. Siamo in fase di ottimizzazione e il problema più grande, al momento, è rappresentato dalle maggiori potenzialità grafiche dei PC: il numero delle risoluzioni possibili sta dando qualche grattacapo ai nostri programmatori", ci ha confermato il simpatico Corey Dangel. Abbiamo chiesto a Matt Wilson se gli utenti PC e PS3 affronteranno le stesse missioni nel medesimo mondo: "Il nostro obiettivo è di farli giocare insieme. Ci stiamo provando e sono ottimista a riguardo". Abbiamo incalzato il sempre più loquace Corey, in merito all'interfaccia utente. Non sarà troppo semplificata, almeno per gli standard odierni? "La nostra scelta è stata di proporre a entrambe le tipologie di utenti una buona personalizzazione di barre e icone, ma senza esagerare. L'obiettivo è la qualità, non la quantità. Per questo abbiamo scelto questa strada minimalista".

Sarà possibile completare il gioco da soli oppure sarà necessario finirlo con la propria fazione? Matt ci ha risposto così: "Sì potrà completare *The Agency* anche in solitario, ma per accedere a bonus speciali e ad altre missioni particolari, dovrete giocare in gruppo. E, comunque, il nostro MMOG è fatto per socializzare: si potrà chattare senza problemi (sia a voce, sia scrivendo) e scambiarsi preziose informazioni su come completare alcune missioni, dove trovare particolari armi e così via".

La domanda finale non poteva non riguardare la data d'uscita di *The Agency*, dopo l'ennesimo rinvio. Hal Milton ci ha risposto così: "Il nostro obiettivo è completare il gioco per il 2010. Naturalmente, *The Agency* sarà costantemente supportato e stiamo studiando il modo per offrire una serie di pacchetti aggiuntivi. Certo, tutto dipenderà dal successo iniziale che riusciremo a ottenere. Ma siamo piuttosto fiduciosi a riguardo".

Da quanto siamo riusciti a scoprire, SOE Seattle è sulla buona strada per creare un gioco online di massa originale e coinvolgente. La fiducia e la passione per il proprio lavoro, qualità essenziali per ogni buon agente segreto, traspaiono da ogni pixel di *The Agency*. Sperando che Blofeld o il suo gatto bianco non ci mettano lo zampino...

GIOCHI COMPUTER

Hard WARE



Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

LINGUAGGIO MACCHINA

Due nuove schede video si contendono il podio per la miglior GPU sotto i 250 euro: sarà NVIDIA o ATI a vincere la sfida? Nel frattempo, gustatevi anche il test del nuovo mouse per giocatori realizzato da Microsoft. Se, invece, vi siete fatti tentare dai nuovi Phenom II, magari sarete anche interessati a una scheda madre di qualità su cui installarli, magari come l'MSI analizzata nelle prossime pagine.

GIOCHI PER IL MIO BROWSER

MENTRE scrivo queste righe, è praticamente disponibile la Release Candidate 1 di Windows 7 (una versione molto vicina a quella definitiva).

Pur se il lancio del nuovo sistema operativo non è molto lontano, se ne parla poco. Prima dell'uscita di Windows Vista (ma anche di XP, di Windows 95 e qualsiasi altro SO di Microsoft), le riviste e i siti Internet analizzavano ogni dichiarazione, sviscerevano le versioni beta alla ricerca di nuove funzionalità o eventuali bug, mentre sembra che Windows 7 stia passando in sordina. Strano, considerato che Windows Vista non ha rivoluzionato l'informatica come promesso (anzi, almeno inizialmente ha creato qualche problema di troppo): gli stessi giocatori, quelli che grazie alle DirectX 10 avrebbero dovuto ottenere vantaggi sostanziali passando al nuovo sistema operativo, si sono trovati con giochi più lenti e solo raramente con qualche (modesta) miglioria grafica.

Windows 7 vuole chiudere le falle che hanno contraddistinto Vista, principalmente rendendolo più snello anche su configurazioni non al top, e i primi test con la beta liberamente disponibile fanno ben sperare nelle sue qualità. Il fatto è che, dal mio punto di vista, non si sente la necessità di un nuovo sistema operativo. Tutte le novità relative al mondo dell'informatica degli ultimi anni vanno al di là dell'OS e funzionano ovunque: su PC, su Mac, anche sotto Linux e addirittura sui telefoni cellulari. Parlo di applicazioni come Twitter, Facebook, la piattaforma Blogger e così via.

Una buona fetta del tempo trascorso al PC è speso davanti a un browser, tramite cui si cercano indicazioni stradali, oggetti o servizi da acquistare, si consulta la mail, si pagano le bollette e le multe, si tengono i contatti con gli amici tramite i social network e così via. La vera interfaccia ai programmi più sfruttati è Chrome (o Firefox, o Internet Explorer, secondo i gusti).

Pian piano, il browser sta iniziando a sostituire anche la suite di Office (Google Docs funziona bene, se non dovete fare lavori particolarmente complessi con i fogli di calcolo), permette di riprodurre contenuti multimediali (pensate a Youtube e derivati) e tanti altri strumenti che diventeranno lentamente obsoleti, magari non in ambito professionale, ma sicuramente in quello casalingo/amatoriale. I browser stanno rivoluzionando anche i videogiochi.

Se prima i browser game erano solo semplici passatempi da qualche minuto, adesso potete gustare *Quake 3* senza dover installare il gioco, senza impazzire inseguendo patch o strane interfacce: cliccate e siete pronti a fraggare. Fino a oggi, avere una versione di Windows era un must per ogni videogiocatore, ma la situazione pare destinata a cambiare: in futuro, è possibile che il requisito software sia un browser compatibile, non più il sistema operativo.

> **"I browser stanno rivoluzionando anche i videogiochi"**



Dieci anni fa, chi avrebbe detto che avremmo installato e giocato *Quake 3* via Internet? Con *Quake Live*, id ha dimostrato di essere sempre davanti a tutti.

MICROSOFT SIDEWINDER X8

Produttore: Microsoft
Distributore: Microsoft
Internet: www.microsoft.com
Prezzo: € 89

Caratteristiche Tecniche
DPI: 4.000
Pulsanti: 12
Registrazione macro: Sì
Rotellina con tilt: Sì
USB refresh: 500 Hz

IL ritorno di Microsoft sul mercato hardware era stato ben accolto dai giocatori: sia i primi prodotti, realizzati in collaborazione con Razer, sia quelli più recenti (sviluppati senza ausilio esterno) si sono rivelati di eccellente qualità, andando a scontrarsi direttamente con i migliori nomi sul mercato.

SENZA COMPROMESSI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Eravamo dunque curiosi di vedere cosa sarebbe stata in grado di fare Microsoft con il suo nuovo mouse, il Sidewinder X8, che sulla carta vanta migliorie non da poco. I fan delle specifiche tecniche saranno felici di sapere che il nuovo sensore ha una risoluzione di ben 4.000 DPI (il doppio rispetto al precedente SideWinder e alla maggior parte dei mouse) e, grazie alla tecnologia BlueTrack, la telecamera che rileva i movimenti acquisisce 13.000 frame al secondo.

Per i meno tecnici, ciò si traduce in un sensore all'avanguardia, che non perde colpi nemmeno muovendo la mano in maniera frenetica. Nonostante i soli 500 Hz per la connessione USB (i migliori modelli arrivano sino a 1.000 Hz), nel corso dei nostri test non abbiamo avuto alcun problema di ritardo nella risposta, riscontrando sempre una precisione impeccabile. Oggettivamente, non abbiamo notato nemmeno particolari migliorie rispetto al precedente SideWinder, con il quale il modello X8 sembra alla pari, a livello tecnologico. Ciò che rende il nuovo nato più desiderabile del precedente, però, è che può funzionare anche senza fili, e che non vi richiederà d'impazzire con scomode batterie. Quando sarà scarico, sarà sufficiente collegare il minuscolo connettore USB (che consigliamo di nascondere da qualche parte sulla scrivania) al mouse, e si potrà continuare a giocare come nulla fosse. La batteria è integrata, di conseguenza non dovrete mai sostituirla. Questo crea un piccolo svantaggio, rendendo impossibile tarare il peso a piacimento come accadeva in passato: non sentirete l'esigenza di aggiungere grammi, a nostro avviso, ma qualcuno, probabilmente, lo preferirebbe più leggero. Resta, invece, la possibilità di scegliere quali tipi di piedini montare fra i tre messi a disposizione, che differiscono leggermente per il coefficiente di attrito.

> "Il nuovo sensore ha una risoluzione di ben 4.000 DPI"

L'ergonomia è praticamente identica al precedente SideWinder, sebbene i tasti vicini al pollice – pur rimanendo l'uno sopra l'altro – si siano rivelati meno comodi e apparentemente più delicati. Il software di gestione è anch'esso ben studiato: consente di modificare i principali parametri quali l'assegnazione dei tasti (la rotella supporta il tilt e, volendo, potrete assegnare i suoi movimenti orizzontali a due comandi a piacimento) e la sensibilità di assi e rotella, oltre che di gestire le macro. Naturalmente, è presente una piccola quantità di memoria che vi permetterà di salvare sull'X8 le vostre impostazioni e di utilizzarlo su ogni computer, senza dover installare alcunché.



Quanto a estetica, l'X8 è molto simile al precedente Sidewinder, se si escludono i tasti laterali. All'interno, però, pulsa un cuore differente.

Microsoft ha dunque fatto un ottimo lavoro, e anche chi possiede il precedente SideWinder potrebbe essere tentato di sostituirlo con questo nuovo modello, sia per il sensore migliorato, sia perché una periferica wireless è decisamente più comoda. GIOCHI COMPUTER

Un mouse eccellente, che coniuga la comodità dei modelli senza fili con le esigenze dei giocatori più esperti. Il sensore da 4.000 DPI si è rivelato ottimo, ma non così superiore a quello precedente, da "soli" 2.000.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

CAPIENZA VIDEO

Sparkle, Gainward e Point of View sono solo alcuni dei partner di NVIDIA ad avere annunciato la pronta disponibilità di GeForce GTX 285 munite di 2 GB di GDDR3. Sviluppate per accontentare i possessori di sistemi SLI muniti di monitor con diagonale da 30 pollici, le nuove arrivate non portano solo vantaggi, visto che utilizzano moduli operanti a 2.322 MHz, contro i 2480 dei modelli standard. I primi benchmark sottolineano come l'utilità del raddoppio della RAM video venga vanificata dall'utilizzo di monitor di dimensioni inferiori, allineando i risultati delle nuove GTX 285 a quelli dei modelli con 1 GB di GDDR3. A trarre sicuramente vantaggio dei 2 GB saranno, invece, i programmatori di applicazioni CUDA, che di recente hanno potuto mettere le mani sui primi driver beta dedicati da NVIDIA alla API OpenCL.

BIOS BENEFICO

Alcuni dei Phenom II X3 in commercio nascondono un core funzionante. La voce, scaturita dagli esperimenti di alcuni intraprendenti smanettoni coreani, ha trovato conferma nei forum degli appassionati, che hanno identificato con precisione i modelli "anomali". I Phenom II X3 720 e X3 710 contraddistinti dalla marchiatura 904xxxx, in presenza di schede madri Biostar a Asrock con chipset AMD 790GX, attivano il quarto core una volta impostata su Auto la voce Advanced Clock Calibration all'interno del BIOS. Tale procedura sembra funzionare anche in presenza degli economici Athlon X2 7750 BE, che vedono raddoppiare i loro due core con un semplice riavvio, ma potrebbe svanire a breve, con l'arrivo di BIOS aggiornati.

LENTI MA GROSSI

Seagate, approfittando della

XFX RADEON HD4890

- **Produttore:** XFX
- **Distributore:** XFX
- **Internet:** www.xfxforce.com
- **Prezzo:** € 239

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 850 MHz
Frequenza RAM: 3,90 GHz
Frequenza Stream Processor: 850 MHz
Stream Processor: 800
RAM: 1 GB GDDR5
Bus: 256 bit



Sembra una 4870, monta il dissipatore di una 4870, pesa come una 4870... eppure è una 4890.

UNA nuova scheda video di punta da ATI? Dipende dai punti di vista.

Se vediamo la HD4890 come la scheda a singolo chip più veloce dell'azienda, possiamo considerarla tale. Se la paragoniamo alla punta di diamante (la 4870 X2), invece, si posiziona più indietro nella classifica delle prestazioni. Esternamente, la HD4890 sembra identica alla precedente GPU di ATI: stesse dimensioni, stessi connettori di alimentazione e stesso dissipatore. Per notare le differenze, bisogna usare strumenti come Z-GPU (o leggere le specifiche tecniche), scoprendo così che le modifiche si limitano a 100 Hz in più per il core (che ora viaggia a ben 850 MHz) e a un incremento di 300 MHz della frequenza della RAM GDDR5, ora spinta quasi sino alla soglia dei 4 GHz (3,90 GHz, per la precisione). Infine, è stato elevato di 100 Hz anche il clock degli stream processor, che raggiunge gli 850 MHz. Il processo produttivo è rimasto invariato, così come l'ampiezza del bus e il numero degli shader.
La HD4890 sembrerebbe, a tutti gli effetti, una versione banalmente overclockata della buona vecchia HD 4870, ma smontando il dissipatore si notano piccole, quanto significative differenze che allontanano la nuova GPU RV970 dalla precedente RV770, soprattutto per quanto concerne la circuiteria di alimentazione. Concretamente, tali accorgimenti le permettono di lavorare in tutta tranquillità alle attuali frequenze. E, sempre senza grossi patemi, è possibile spingere ulteriormente la GPU, soprattutto per quanto riguarda il core: noi l'abbiamo tirato di altri 100 MHz senza dover nemmeno cambiare il dissipatore. Naturalmente, abbiamo provato a spingere anche la memoria, superando senza problemi i 4.200 MHz. Come avevamo già evidenziato ai tempi nei test della 4870, però, non è la memoria a costituire il "collo di bottiglia" di questa architettura, e anche facendola lavorare fuori dalle specifiche, gli incrementi di prestazioni sono modesti. Salendo con il core, di contro, si migliora sempre di qualche margine: nella maggior parte dei nostri benchmark, un incremento di 100 MHz ha aumentato le prestazioni del 7/10%, secondo il gioco e la risoluzione.

> "La circuiteria di alimentazione è stata migliorata"

Al prezzo di 240 euro circa, la HD4890 è una proposta interessante, soprattutto se si ha intenzione di overclockarla. Se si ha intenzione di tenerla alle frequenze standard, le differenze con la HD 4870 da 1 GB (che si trova a meno di 190 euro) iniziano a diventare più sfumate. Bisogna anche considerare che, sempre con 240 euro, si può acquistare una GeForce GTX 275, che dal punto di vista delle prestazioni si è rivelata migliore, anche se meno predisposta all'overclock.



In apparenza una 4870 overclockata, in realtà la HD4890 è un progetto leggermente rinnovato, che consente di spingersi molto in alto con le frequenze. Un prodotto che farà divertire gli appassionati di overclock, ma che a frequenze standard, è più lento del diretto concorrente.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

giornata mondiale dedicata al pianeta Terra, ha annunciato una serie di hard disk particolarmente parchi nei consumi. La serie Barracuda LP è composta da 3 modelli muniti, rispettivamente, di 1, 1.5 e 2 TeraByte di capienza, utilizza una meccanica da 5.900 RPM e monta 32 MB di memoria buffer. La bassa velocità di rotazione dei piatti si riflette in una rumorosità di soli 19 dB e in un consumo di 5,6 watt, che diventano 3 nel momento



in cui il disco non sta scrivendo o leggendo dati. Specifiche che mettono la nuova serie in diretta competizione con i Western Digital GP, anch'essi progettati per scendere a compromessi con la velocità di accesso ai dati in favore del risparmio energetico.

DATI SU PCI

Durante l'ultimo Cebit di Hannover, OCZ ha presentato un SSD allo stato solido pensato per chi detesta attendere il caricamento delle applicazioni: lo Z-Drive è composto da più unità SSD da 256 MB impostate in RAID 0 e collegate al sistema tramite slot PCI-E 8x, in modo da bypassare i limiti dei controller SATA di seconda generazione. La natura RAID del prodotto fa sì che il modello più capiente, da 1 TB, possa raggiungere velocità di lettura e scrittura rispettivamente pari a 500 e 470 MB/s, nonostante OCZ utilizzi delle unità flash di tipo Multi Level Cell per contenere il

ZOTAC GEFORCE GTX 275

- **Produttore:** Zotac
- **Distributore:** Zotac
- **Internet:** www.zotac.com
- **Prezzo:** € 239

Caratteristiche Tecniche
Frequenza core: 633 MHz
Frequenza RAM: 2.268 MHz
Frequenza Stream Processor: 1,4 GHz
Stream Processor: 240
RAM: 896 MB DDR3
Bus: 448 bit



Nella confezione è presente il gioco *GRID* di Codemasters.

SE ATI lancia una nuova GPU, NVIDIA non può dimostrarsi da meno, soprattutto dopo essersi fatta soffiare, almeno momentaneamente, la leadership tecnologica.

Dopo un esordio poco convincente, la nuova gamma di GeForce è stata leggermente rivista per essere più competitiva contro l'agguerrito avversario. L'ultima versione è la 275, modello di fascia media che si pone a metà strada fra la GTX 260 e la GTX 285. Come quest'ultima, è basata su un processo produttivo a 55 nanometri e condivide il numero degli stream processor (240). Dalla GTX 260, invece, prende il bus a 448 bit (la 285 può contare su un bus a 512 bit) e il quantitativo di RAM: 896 MB. Per quanto concerne le frequenze di lavoro, si trova esattamente in mezzo alle due GPU: il core è impostato a 633 MHz, la memoria a 2.268 MHz e gli stream processor a 1,4 GHz.

Per quanto concerne le prestazioni, la nuova proposta di NVIDIA è superiore, nella stragrande maggioranza dei test, alla diretta concorrente, la HD 4890 di ATI. Pur costando la stessa cifra, infatti, risulta quasi sempre superiore nei benchmark, per lo meno senza smanettare con l'overclock. Chi si diletta con questa pratica, sicuramente sarà in grado di ricavare qualcosa in più dalla 275 e, nel nostro caso, siamo arrivati piuttosto vicini alle frequenze della sorella maggiore, la 295. La Radeon, però, pare decisamente più portata all'overclock, soprattutto se si opta per un dissipatore più efficiente di quello standard, che consente di smaltire meglio il calore.

> "A circa 240 euro, è la proposta più allettante sul mercato"

A circa 240 euro, in ogni caso, ci sembra la proposta più allettante sul mercato, sia per quanto concerne le prestazioni ludiche, sia per la versatilità. Il supporto PhysX permette infatti all'architettura GeForce di prendersi carico dei calcoli del motore fisico, sgravando la CPU da tale lavoro. Ciò accade già in giochi come *Mirror's Edge* e *Cryostasis*. Tramite CUDA, inoltre, è consentito sfruttare la GPU per velocizzare particolari calcoli e sono già numerose le applicazioni disponibili sul sito NVIDIA, che vanno dai convertitori video agli strumenti di ricerca. ATI ha annunciato di essere al lavoro sia per accelerare Havok tramite la GPU, sia per sfruttarla in calcoli differenti dalla grafica di gioco, anche se fino a ora l'unica applicazione disponibile è un convertitore video, tra l'altro ancora acerbo.

Molto interessante la proposta di Zotac che, come al solito, offre, senza ricarichi sul prezzo, anche del software a corredo. In questo caso, c'è l'ottimo *GRID*: un titolo di eccellente fattura azzeccato per evidenziare le potenzialità della scheda, soprattutto quando abbinata a monitor di generose dimensioni e, possibilmente, a risoluzioni molto elevate, visto che la 275 si comporta alla grande anche a 1920x1080.



Il nuovo campione della fascia media è una GPU in grado di non farsi impensierire da alcun titolo, anche a risoluzioni come 1920x1080. Schede più veloci sembrano praticamente inutili ed effettivamente, a meno di giocare a 2560x1600, lo sono.

8½

---

prezzo complessivo dell'unità, che rimane comunque superiore ai 2.000 euro per il modello da 512 GB. Chi vuole abbandonare definitivamente piatti e testine apprezzerà, invece, la decisione di Intel di ridurre i prezzi delle sue unità SSD X25-M e X25-M di 80-100 dollari in base alla capienza, avvicinando il modello da 80 GB alla soglia dei 300 euro.

MEMORIA INTERMEDIA

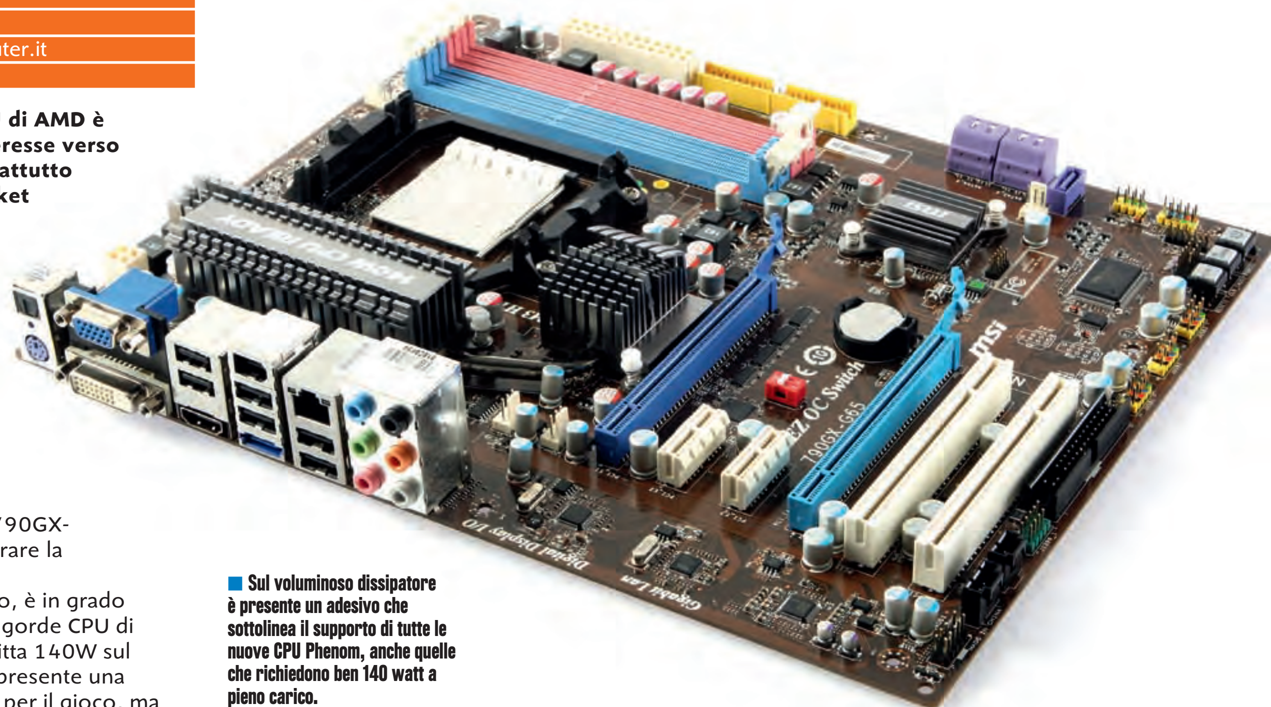
Al Computex di giugno verranno ufficialmente presentate le prime schede madri per processori Core I5, basate sul chipset Intel P55. Fulcro delle nuove arrivate sarà il socket LGA 1160, pensato per accogliere, oltre ai modelli quad core di fascia media, anche i primi dual core Clarkdale muniti di controller grafico integrato. Il prezzo economico dei Core i5, le cui caratteristiche ricordano in parte gli I7 e in parte i Core 2 (il controller di memoria è integrato, ma il bus di comunicazione con il resto del sistema non è il Quick Path Iterconnect, bensì il classico Front Side Bus) ben si riflette sui prototipi apparsi in Rete, che offrono un aspetto piuttosto minimale, in cui spicca però una particolarità: la presenza, a fianco degli slot DDR3, di un connettore per memorie flash o dischi SSD proprietari, utile a sfruttare la rinnovata funzionalità Turbo Memory, che dovrebbe venire ben sfruttata da Windows 7.

SISTEMI ALTERNATIVI

Inizialmente legati a Linux, i tanti Netbook in commercio si sono, nel corso degli ultimi 12 mesi, riavvicinati fortemente a Windows XP, tanto che il sistema operativo di Microsoft trova posto nel 96% di questi piccoli PC. Nel prossimo futuro, il vecchio Windows potrebbe però scontrarsi con dei nuovi avversari, dato che Asus e HP hanno espresso il proprio interesse

MSI 790GX-G65

- **Produttore:** MSI
- **Distributore:** MSI
- **Internet:** www.msi-computer.it
- **Prezzo:** € 199



Sul voluminoso dissipatore è presente un adesivo che sottolinea il supporto di tutte le nuove CPU Phenom, anche quelle che richiedono ben 140 watt a pieno carico.

CON le nuove CPU di AMD è tornato l'interesse verso i chipset per Phenom, soprattutto quelli basati sul nuovo socket AM3, che consente di sfruttare al meglio gli ultimi processori, specialmente se si ha voglia di cimentarsi in overclock estremi.

Dopo essere rimasti positivamente impressionati dalla proposta AM3 di Asus, eravamo convinti che fosse difficile trovare una scheda madre migliore, eppure la 790GX-G65 di MSI è riuscita a catturare la nostra attenzione.

Nonostante il design pulito, è in grado di controllare anche le più ingorde CPU di AMD, come sottolinea la scritta 140W sul dissipatore. È naturalmente presente una GPU DirectX 10, inadeguata per il gioco, ma perfetta per il multimedia spinto, film in Blu-ray compresi. Nonostante sia dotata di scheda video, non aspettatevi un prodotto dalle prestazioni scadenti: questo "giocattolo" è infatti studiato per dare ottime soddisfazioni a chi vuole ottenere il massimo delle prestazioni, sia installando due VGA di fascia alta, sia overclockando ogni componente. È ottima per i neofiti, che potranno spingere la CPU senza quasi avere conoscenze specifiche, grazie all'utilizzo di alcuni jumper e al software a corredo, che tenterà di trovare le massime frequenze di lavoro utilizzabili. I migliori risultati, come prevedibile, si otterranno solo lavorando di fino e facendo vari esperimenti con voltaggi e frequenze, e anche sotto questo profilo non siamo rimasti delusi dai tantissimi parametri modificabili a piacimento dall'utente.

> "I neofiti potranno spingere la CPU senza quasi avere conoscenze specifiche"

Il chip audio della 790GX-G65 è il "solito" Realtek AL889A, un prodotto di discreta qualità se utilizzato tramite le uscite digitali HDMI o SPDIF, purtroppo accostato a dei DAC di qualità molto bassa, come accade nella maggior parte delle schede madri. Non mancano le funzioni RAID, supportato in tutte le sue forme, 5 e 10 compresi. Ottima anche la cura delle componenti, compresi i condensatori e il circuito di alimentazione, come si conviene a una motherboard che verrà presumibilmente sfruttata al 110% delle sue possibilità dagli utenti.

Nella confezione della 790GX-G65 sono presenti una piccola guida all'overclock, che si rivela preziosa per chi non è molto ferrato sull'argomento (i più esperti non avranno sicuramente bisogno di quei consigli), una comoda utility di backup e la suite Norton Security.



Una valida concorrente per la motherboard AM3 di Asus testata lo scorso mese. Una scheda madre che miracolosamente riesce a garantire soddisfazioni a tutti, che siano giocatori, overclocker o appassionati di home theater.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

per la piattaforma Android di Google, originariamente ideata per gli smartphone più potenti. Skytone, un poco conosciuto produttore cinese, ha già mostrato al pubblico un Netbook capace di eseguire Android, utilizzando però un lento processore ARM. Asus e HP vogliono spingersi oltre, impiegando un comune Atom di Intel e, nella loro ricerca di un'alternativa allo strapotere di Microsoft, potrebbero avere un alleato anche in Nokia, che ha iniziato a sviluppare una versione di Symbian compatibile con le architetture x86. Rispetto a Linux, l'impiego di tali sistemi operativi offrirebbe la possibilità di mantenere un'interfaccia simile a quella apprezzabile su molti cellulari, a tutto vantaggio dell'utente.

IONI PER TUTTI

Inizialmente pensata come proposta per i soli OEM (le aziende produttrici di sistemi completi), la piattaforma Ion di NVIDIA è ora disponibile per chi desidera assemblare un piccolo PC autonomamente. Zotac ha infatti presentato IONITX-A-U, una motherboard Mini-ITX basata sul processore Atom N330, un dual core operante a 1,6 GHz e munita del chipset MCP79 con GPU GeForce 9400. I 16 stream processor da 1,1 GHz non permettono l'esecuzione di giochi, ma coadiuvano efficacemente la riproduzione dei filmati in Full HD 1080p, candidando la piattaforma, dissipata passivamente e munita di due slot per DDR2, a perfetto punto di partenza per un Home Theater PC. Il prezzo di 300 dollari è in parte giustificato dall'integrazione di un controller Wi-Fi e di una piccola PSU, ma chi vuole spendere meno può puntare sulla IONITX-B-E, che sfrutta un Atom N230 single core ed è priva di Wi-Fi.

E75

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola



Produttore: Nokia
Internet: www.nokia.it
Prezzo: € 459

DALLA Fiera di Barcellona, di cui abbiamo avuto occasione di scrivere un paio di numeri fa, arriva sul mercato italiano l'ultimo nato della dinastia "N-Gage".

Non ci sarebbe nulla di sorprendente, non fosse che il nuovo telefono da gioco, inaspettatamente, appartiene alla serie "E" che, come i lettori più fedeli di questa rubrica certamente ricorderanno, è la più professionale delle collezioni telefoniche di Nokia.

E75 è uno slide-up: questo nuovo ed elegante dispositivo cela infatti una completa e ampia tastiera QWERTY sotto lo chassis superiore. È un telefono di fascia alta e rappresenta una delle risposte del produttore finlandese ai BlackBerry di RIM. Per questo, anche il prezzo non è proprio alla portata di tutte le tasche, anche se bisogna ammettere che le dotazioni di questo telefono sono davvero ricche.

Per una volta, inoltre, Nokia non ha voluto risparmiare sui materiali: lo chassis posteriore è in puro acciaio inossidabile. Tutto il telefono (che, per la verità, non è proprio leggerissimo: pesa 140 grammi) trasmette una sensazione di grande solidità e robustezza, senza mostrare il minimo scricchiolio o "gioco" al meccanismo di slitta, anche dopo i maltrattamenti cui sottoponiamo, di solito, i modelli in prova.

La batteria garantisce, in condizioni di massimo stress, un'autonomia più che accettabile (oltre un giorno e mezzo, usando lettore video, MP3, GPS e giochi). Il display è buono, con un'ampiezza di due pollici e mezzo, una risoluzione di 320x240 e, soprattutto, un'ottima visibilità e nitidezza anche nelle condizioni di luce più sfavorevoli.

Essendo un N-Gage, inoltre, lo E75 non può che montare l'ultima versione di Symbian il che è sempre una garanzia di affidabilità e versatilità.

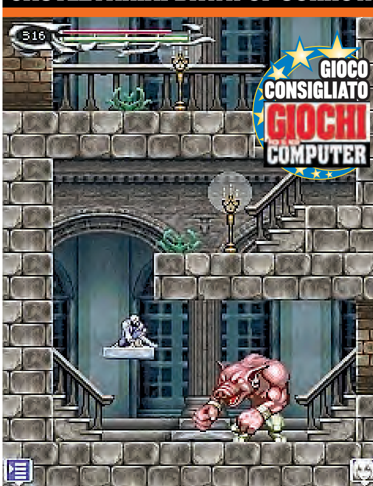
Ma E75 non è un telefono da gioco: la conformazione dei tasti è scomoda. Mancano dei pulsanti dedicati, la tastiera QWERTY è del tutto inadeguata per giocare e i tasti nello chassis superiore, jog-dial a parte, non sono molto meglio.

Per fini videoludici, potete trovare di meglio.

Un buon telefono in senso assoluto, ma se volete soprattutto giocare sul vostro cellulare, c'è di meglio a molto meno. **6**

- Molto robusto
- Buona ergonomia/display
- È troppo costoso
- Mancano i tasti dedicati al gioco

Provato
CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW



È il seguito ufficiale di *Castlevania: Aria of Sorrow*, già pubblicato un anno fa dai ragazzi di GLU, nonché la fedele conversione di un titolo omonimo per Nintendo DS, sviluppato da Konami nel 2005. La serie di *Castlevania* non ha bisogno di presentazioni, rappresentando una pietra miliare del divertimento elettronico e, benché l'episodio migliore rimanga (a giudizio nostro e dei milioni di appassionati) l'indimenticabile *Sympony of The Night*, *Dawn of Sorrow* ha indubbiamente introdotto parecchie novità significative e accattivanti nella saga, pur senza stravolgerne l'inconfondibile stile rétro. Il protagonista (Soma Cruz), nel suo ruolo di vampiro e potenziale successore di Dracula, inserisce nel sistema di gioco un elemento tattico importante, rappresentato dalla possibilità di assorbire l'anima dei nemici abbattuti. Il gioco è davvero splendido e la sua struttura semplice, in puro 2D, ben si presta a una fedele conversione su telefonino. Da provare.

Produttore:	GLU
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Samsung SGH-i8510
Internet:	www.glu.com

Una conversione fedele e un piattaforme imperdibile per gli appassionati del genere. **8½**

Provato
LET'S GOLF



Molte volte, abbiamo criticato i titoli per iPhone. Non ci stancheremo mai di ricordare che l'assenza del feedback fisico dato da un tasto reale mal si concilia con le esigenze di controllo nei giochi d'azione, in cui la reattività ai comandi del giocatore è, spesso, una questione di millisecondi. In alcuni giochi in cui non è richiesta una pronta risposta da parte del giocatore, però, anche il touch screen di iPhone si rivela un'interfaccia di controllo accettabile. È il caso di *Let's Golf* di Gameloft, in cui l'utente non ha necessità di reagire a delle sollecitazioni del gioco, ma dispone di tutto il tempo necessario per impostare adeguatamente il proprio tiro. Come il titolo suggerisce, si tratta di un simulatore di golf: 4 diversi campi (isole Fiji, montagne USA, campagna inglese e isole scozzesi), per un totale di 63 buche differenti. Tre le modalità di gioco: una riservata al multiplayer (a turni o in collegamento Wi-Fi, nessuna modalità online) e due in solitario, con la possibilità di partecipare a un torneo completo o a una gara veloce in una delle buche sbloccate immediatamente disponibili. In poche parole, è il migliore della categoria su questo dispositivo.

Produttore:	Gameloft
Prezzo:	€ 4,99
Versione provata:	Apple iPhone
Internet:	www.gameloft.it

Ottima grafica e controlli intuitivi, ben integrati con il tipo di "controller". Il miglior golf per iPhone! **8**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

SERIE TV, CHE PASSIONE!

Si chiamano "minisode" (un neologismo inglese nato dall'unione tra "mini" ed "episode", quindi letteralmente mini-episodi) e sono la nuova mania che impazza sulla Rete. In pratica, si tratta di cortometraggi della durata massima di 5-6 minuti realizzati comprimendo episodi interi di una celebre serie televisiva, di solito molto vecchia (Anni '70 o '90). Il sistema è molto semplice e consiste nel selezionare delle scene essenziali di ogni episodio, rimontandole così da offrire una continuità narrativa e permettere allo spettatore di gustarsi l'intero episodio nello spazio di pochi minuti. Il fenomeno è così diffuso, che Sony ha deciso di realizzare un network televisivo dedicato via Web (lo potete trovare al sito **www.sonypictures.com/tv/minisode/**) in cui molte serie, ridotte in formato minisode, vengono riproposte in maniera del tutto gratuita. Al momento, le serie disponibili sono più di 30, e comprendono alcuni "cult" del calibro di "T.J. Hooker", la serie animata di "Spiderman: The New Animated Series" i "Jefferson" e molti altri. Al momento, tutti i minisode sono in inglese. Tre serie, però, sono state recentemente doppiate in italiano grazie a Sony: sono "Starsky & Hutch", "Charlie's Angels" e "Il mio amico Arnold". Data la popolarità dei tre telefilm, Sony Ericsson ha deciso di inserire nel suo nuovo modello di punta, l'Xperia X1, ben 15 minisode tratti da puntate storiche di queste tre serie, anche al fine di mettere in evidenza la qualità, nitidezza e luminosità del suo display da 3 pollici e con una risoluzione di 480 x 800 pixel. I possessori dell'X1 che desidereranno acquistare una o più serie complete, potranno farlo direttamente sul sito **www.sonyericsson.com/x1minisodes/**. Ogni serie ha un prezzo variabile da 22 a 30 euro.

Il Sistema GIUSTO



Mentre la configurazione più costosa abbandona le CPU estreme di Intel, il Sistema medio vede il debutto della nuova GeForce GTX 275, capace di avvicinarsi molto alla sorella maggiore. Il prezzo di tutti i Sistemi si riduce, grazie a un ulteriore calo delle RAM, che dovrebbe convincere tutti ad adottarne almeno 4 GB.

ASSENZA ESTREMA

La possibilità di overclockare la RAM e il bus QPI dei Core i7 920 e 940 ha portato a un cambio drastico nel nostro Sistema ideale, ora non più basato sul 965 Extreme Edition. L'esponente più costoso della serie, grazie al suo moltiplicatore sbloccato, resta il dominatore dei benchmark sintetici, ma le sue potenzialità rimangono in gran parte inespresse nei giochi, che vengono impeccabilmente eseguiti senza incertezze dai due modelli inferiori, anche in assenza di moduli DDR a 1800 MHz e bus QPI prossimi ai 6,4 GT/s. In sostanza, abbiamo deciso che il Sistema ideale debba fornire prestazioni "ideali" nei giochi, e non elencare semplicemente l'hardware di punta a ogni costo. Vi invitiamo a esprimere la vostra opinione sui forum di GamesVillage. Daremo il giusto peso a ogni punto di vista.

▼ PROCESSORE



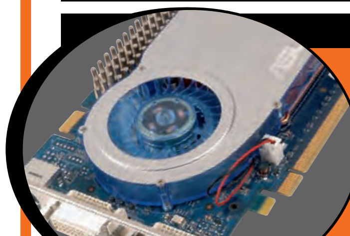
■ **SISTEMA IDEALE: Intel Core i7 940 € 500**
Socket 1366 – 2,93 GHz – quad core – 8 MB cache L3 – QPI 4,8 Gt/s – 130 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core 2 Q9550 € 250**
Socket 775 – 2,83 GHz – quad core – 12 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Phenom II X3 720 Black Edition € 150**
Socket AM2+ – 2,8 GHz – tre core – 1,5 MB cache L2 – 6 MB cache L3 – HyperTransport 3,6 Gt/s – 95 watt

Il Sistema ideale non è animato dal più potente processore del mercato, ma da un Core i7 che offre prestazioni ineccepibili in ogni tipo di gioco, costando la metà del modello 965 Extreme. La configurazione media sfrutta i 4 rodati core della generazione precedente, mentre il Sistema base ne vanta solo 3, comunque propensi a essere overclockati e adatti a eseguire fluidamente tutti i motori 3D attuali.

▼ SCHEDA VIDEO



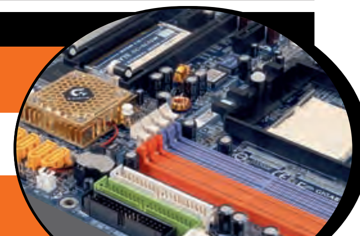
■ **SISTEMA IDEALE: GeForce GTX 295 € 490**
576 MHz core – 1792 MB GDDR3 2 GHz – bus 896 bit (2x448) – 480 (2x240) shader 4.0

■ **SISTEMA MEDIO: GeForce GTX 275 € 239**
650 MHz core – 896 MB GDDR3 2,3 GHz – bus 448 bit – 240 shader 4.0

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 4850 € 130**
625 MHz core – 512 MB GDDR3 1,98 GHz – bus 256 bit – 800 shader 4.1

NVIDIA reclama un posto nel Sistema ideale con la sua GTX 295, che unisce due GPU GT200 in una sola scheda, riuscendo a superare la precedente campionessa del mondo 3D (la 4870X2 di ATI). La nuova Radeon HD 4890, pur essendo un buon prodotto, non riesce a raggiungere le stesse prestazioni della GTX 275 di NVIDIA.

▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: Asus Rampage II Extreme € 300**
Intel X58 - socket 1366 - 6 DDR3 - 3 PCI-E 2.0 16x - 2 PCI-E 1x - 1 PCI - 6 SATA - 12 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P5Q Pro € 110**
Intel P45 – socket 775 – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

■ **SISTEMA BASE: AsRock AOD790GX/128M € 90**
AMD 790GX – socket AM2+ – 4 DDR 2 – 1 PCI-E 2.0 16x – 1 PCI-E 2.0 8x – 1 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet

Asus domina le due configurazioni più costose, munite di chipset Intel e supporto per le configurazioni dual VGA. La Extreme II brilla particolarmente da questo punto di vista, potendo utilizzare sia il CrossFire di ATI, sia lo SLI di NVIDIA, come tutte le X58 di fascia alta. La P5Q Pro e la AsRock non sono da meno, integrando tutte le funzionalità necessarie a overclockare Core 2 e Phenom II.

▼ MEMORIA RAM



■ **SISTEMA IDEALE: 6 GB Corsair PC3-15000 XMS3 € 320**
3 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-24 a 1866 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB OCZ Reaper HPC PC2-8500 € 60**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-15 a 1066 MHz – 2.1v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB Kingston ValueRAM PC2-6400 € 40**
2 DIMM da 2 GB – latenze 5-5-5-18 a 800 MHz – 1,8v

Il Sistema ideale vanta una tripletta di DDR3 capace di raggiungere i 1866 MHz e di assecondare l'overclock e la fame di dati del più veloce Core i7, anche grazie a un dissipatore attivo. Le configurazioni più economiche utilizzano dei più comuni moduli DDR2, ma offrono comunque 4 GB di spazio agli ultimi sistemi operativi a 64 bit, eliminando l'attività della memoria virtuale durante l'esecuzione dei giochi.

▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T6200 € 100**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line in ausiliario – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 60**
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: DELL UltraSharp 2709W € 838**
27 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – DisplayPort – 6 ms

■ **SISTEMA MEDIO: BENQ V2400W € 330**
24 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA BASE: Hewlett Packard W2228H € 210**
22 pollici – risoluzione 1680x1050 – DVI – VGA – HDMI – 3 ms

La configurazione più costosa adotta uno schermo da 27 pollici, in grado di avvolgere il giocatore in immagini dalle tinte particolarmente fedeli e pronto ad accogliere le prossime VGA con DisplayPort. I due schermi più economici offrono diagonali inferiori e colori meno precisi in fase di riproduzione dei filmati più scuri, ma sono comunque in grado di esaltare al meglio la grafica dei giochi.

▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative torna a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. La più economica Xtreme Gamer resta legata al bus PCI, ma conserva la capacità di eseguire al meglio i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato Intel HD.

▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Tagan TG1100-BZ € 210**
1.100 Watt – 2 PCI-E 8 pin – 4 PCI-E 6 pin – 6 molex – 12 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair 750TXEU € 110**
750 Watt – 4 PCI-E 8 pin (6+2) – 8 molex – 8 SATA – PFC attivo

■ **SISTEMA BASE: CoolerMaster M620W € 100**
620 Watt – 2 PCI-E 6 pin – 1 PCI-E 2.0 8 pin – 10 molex – 6 SATA – PFC attivo

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: due Western Digital VelociRaptor 300 GB in RAID 0 € 420**
600 GB – Serial ATA 300 – 10.000 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 5 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar GP 1 TB € 100**
1 TB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Segate Barracuda 7200.11 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 32 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

In attesa che gli SSD diventino abbordabili e capienti, il Sistema ideale sfrutta una coppia di VelociRaptor in RAID per ottenere le più alte performance in fase di scrittura e lettura dei dati. Le due configurazioni più economiche si affidano, invece, alle rodate meccaniche dei dischi a 7.200 RPM, oggi accompagnate dalla tecnologia NCQ e da ampie memorie buffer.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

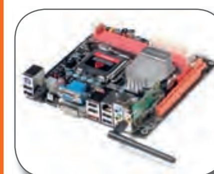
SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 3.498 (limite 5.600)	€ 1.379 (limite 2.200)	€ 830 (limite 1.200)

POTENZA CONCENTRATA

Le schede madri Mini-ITX di ultima generazione riescono a concentrare in pochi centimetri tutta la potenza necessaria a eseguire i più recenti giochi 3D. Ecco tre modelli perfetti per assemblare PC minuscoli.

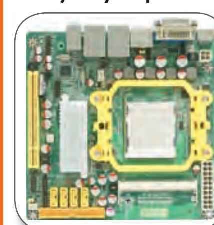
Zotac GeForce 9300-ITX
€ 100

Un socket 755 compatibile con i Core 2 a doppio o quadruplo core, circondato da un controller Wi-Fi, due slot DDR2 e un connettore PCI-E 16x. In pratica, tutto quello che necessita un videogiocatore, in 17 cm di lato.
www.zotac.com



Jetway JNC81
€ 90

Compatibile con gli Athlon e i Phenom con TDP non superiore ai 65 watt, utilizza il chipset 780G, integrando 128 MB di GDDR e una GPU Radeon 3200. Adatta a eseguire i giochi al più basso livello di dettaglio, può accogliere moduli RAM di tipo SODIMM.
www.jetwaycomputer.com



Intel D945GCLF2
€ 70

Non molto adatta all'esecuzione dei giochi, questa minuscola Intel integra una Atom dual Core a 1,6 GHz e una GPU GMA 950. I suoi consumi sono ridotti quanto le sue prestazioni 3D, che la rendono adeguata alla navigazione e alla riproduzione di video.
www.intel.it



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a:
schermoblu@sprea.it
oppure una lettera a:
Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)

FINESTRE APERTE

Come si scrive la rubrica della posta tecnica in una giornata primaverile del 2009? Avendo una finestra del browser sempre aperta su *Quake Live*, ovviamente, in modo da sapere quando qualche amico si collega e vuole scambiare due opinioni a colpi di razzi e plasma. Ne consegue una scrittura forse spezzettata, ma certamente ben ispirata da esperienze di gioco che, come citava *Civilization*, "superano la prova del tempo". Se poi funzionasse anche sui minuscoli netbook.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolvere i problemi.

LEGGERO MA INDIGESTO

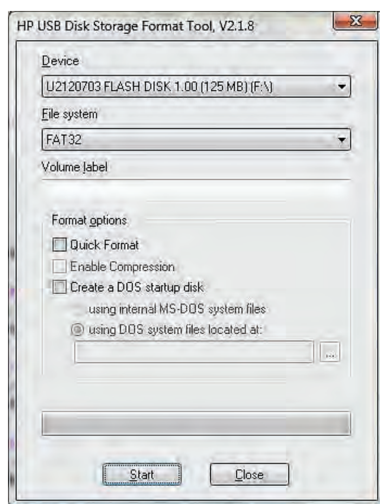


Il mio Radeon 4870 non gradisce l'esecuzione di giochi particolarmente leggeri. Blocca completamente il computer (non funziona nemmeno la combinazione CTRL+ALT+Canc) quando lancio una partita di *Quake Live*, *AudioSurf* o *Spore*. Se avvio qualche motore più impegnativo, come quello di *C&C Red Alert*, tutto funziona regolarmente.

Ugo



Il problema è prodotto dal componente Powerplay dei Catalyst, pensato per ridurre la frequenza della GPU nel momento in cui non sono attive applicazioni 3D. Tale componente non coopera correttamente con il BIOS di alcune Sapphire 4870 512 MB, variando continuamente la frequenza della GPU da 500 a 750 MHz durante l'esecuzione di motori 3D leggeri, producendo un inevitabile congelamento non solo dell'applicazione, ma dell'intero PC. All'indirizzo **www.sapphiretech.com/us/support/drivers.php** è disponibile un BIOS aggiornato, capace di risolvere il problema, ma la sua installazione può avvenire esclusivamente dalla modalità DOS. Se nel tuo sistema è ancora presente un lettore floppy, non dovrai fare altro che sfruttare l'opzione Crea disco di avvio MS-DOS elencata nel menu formatta. In alternativa, puoi creare una chiavetta USB avviabile in DOS utilizzando una utility pensata per i prodotti di HP, ma sfruttabile con tutti questi piccoli dispositivi di immagazzinamento dati. Dopo averla scaricata dall'indirizzo **http://tinyurl.com/cb3lyl**, dovrai selezionare l'unità di destinazione, scegliere il formato FAT32 e mettere il segno di spunta alle voci Create a DOS startup disk e Using internal MS-DOS System disk. Se possiedi Windows Vista, invece, dovrai scegliere l'opzione **Using DOS system files located at**, indicando nella casella di testo la cartella in cui avrai decompresso l'archivio scaricabile all'indirizzo: **http://tinyurl.com/d95mrp**. Creata l'unità di boot, non ti resterà che inserirci i file dell'aggiornamento e, dopo aver riavviato il sistema in modalità DOS, eseguire il file flash.bat. Al termine dell'operazione, il Radeon dovrebbe funzionare correttamente anche in presenza di motori 3D particolarmente leggeri.



Il metodo più pratico per produrre una chiavetta USB dotata di file DOS consiste nell'utilizzare una piccola utility di HP.



Se, dopo aver lanciato *Dead Space*, lo schermo rimane nero, è necessario eliminare un piccolo file di testo dall'hard disk.

MORTE NERA



Quando tento di avviare *Dead Space*, ottengo solo uno schermo completamente nero. Sarà per colpa della mia GeForce 8500GT, che non è elencata tra le schede supportate?

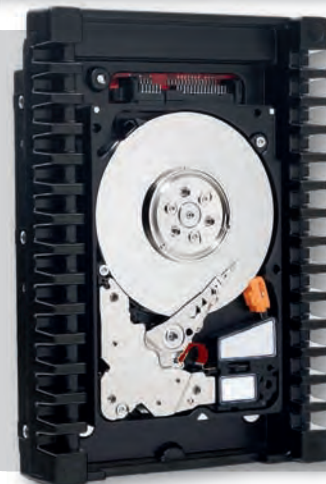
Nydhara



Lo schermo nero di *Dead Space* è prodotto dall'utilizzo di una risoluzione o una frequenza di refresh non raggiungibile dal tuo monitor, e può essere evitato semplicemente eliminando il file **setting.txt** presente nella cartella principale d'installazione. Se, nella tua configurazione, il file non dovesse essere visibile, significa che devi cambiare le impostazioni della cartella passando dal menu **Opzioni cartella/Visualizzazione**, mettendo il segno di spunta alla voce **Visualizza cartelle e file nascosti**. La tua GeForce 8500 non è elencata tra le schede ufficialmente supportate perché offre prestazioni piuttosto ridotte, ma considerando che il gioco si accontenta di una VGA con Shader 3.0 e 256 MB di

In attesa degli SSD

La comparsa di hard disk capaci di contenere 1,5 TeraByte di dati sta spingendo sempre più utenti ad assemblare PC su cui installare migliaia di giochi. Utilizzare tanti piatti ad alta densità, però, non offre solo vantaggi, visto che i tempi d'accesso ai dati delle unità più capienti sono spesso superiori ai 10-12 ms, ovvero un lasso di tempo maggiore rispetto alle unità SSD. Esiste una tecnica, chiamata Short Stroking, capace di ovviare a tale limite. In pratica, consiste nel creare delle piccole partizioni da 15-30 GB contenenti il sistema operativo o i programmi che si impiegano più frequentemente. Se, in un hard disk completamente vuoto, si ha l'accortezza di creare la partizione più piccola prima di quelle più capienti, si sfrutta solo la parte più esterna dei piatti, che ruota a una velocità maggiore e, soprattutto, condensa i dati in settori ravvicinati. Creare delle configurazioni RAID 0 di dischi da 250 GB con partizioni iniziali da 40 GB significa godere di un tempo di accesso ai dati prossimo ai 6-7 ms, ovvero simile a quello offerto dai ben più costosi VelociRaptor da 10.000 RPM. Naturalmente, l'effetto è vanificato se l'hard disk deve accedere spesso alle altre partizioni, che andrebbero dedicate all'immagazzinamento di file e non all'esecuzione di programmi.



VRAM, dovresti riuscire a eseguirlo regolarmente, scegliendo un basso livello di dettaglio. Approfitto della tua domanda per rispondere a chi mi chiede come superare l'errore **Run Time Errror R6025 - Pure Virtual Function Call in Microsoft Visual C++**, attribuendo erroneamente alle omonime librerie di Microsoft la colpa del malfunzionamento. In realtà, questo è prodotto dalla incompatibilità del gioco con alcuni gamepad muniti di driver obsoleti, è può essere risolto tramite un aggiornamento software o scollegando la periferica, nel caso si preferisca utilizzare la classica accoppiata mouse e tastiera.

BLOCCO QUASI TOTALE



La mia copia di *Empire: Total War* non riesce a superare la schermata di caricamento, lasciando a metà la barra apposita, ma permettendomi di ascoltare il sonoro delle battaglie. Possiedo un PC con Radeon X300SE e Athlon X2 a 2 GHz, con cui speravo di giocare almeno al livello di dettaglio più basso. Visti i pessimi risultati, però, pensavo di adottare una nuova VGA e una nuova CPU, rimanendo al di sotto dei 200 euro di spesa.

Vito



Il Radeon X300SE rappresenta il minimo indispensabile all'esecuzione del motore Warfare che è alla base dell'ultimo *Total War*. Al suo interno trovano posto 4 pixel shader di seconda generazione, spesso abbinati a un ridotto quantitativo di memoria GDDR, che si appoggia a quella di sistema sfruttando la lenta tecnologia HyperMemory di ATI. Proprio l'assenza di shader di terza generazione dovrebbe essere alla base dell'anomalo comportamento da te riscontrato, che può essere aggirato semplicemente scegliendo l'opzione **Modello Shader 2** nell'omonima voce del pannello **Opzioni grafiche**. Anche così facendo, l'unico modo per ottenere almeno 20 FPS durante le battaglie consisterebbe, però, nello scegliere il livello più basso di qualità video, nonché la ben poco intelligibile risoluzione di 800x600. La sostituzione della VGA con una ben più potente GeForce 9600 GT 512 MB e l'adozione di un Athlon X2 6000+ ti permetterebbero di giocare mantenendo un livello di dettaglio medio e una risoluzione più vicina a quella ideale del tuo monitor. In ogni caso, verifica che Steam sia impostato così da aggiornare automaticamente il gioco, in modo che quest'ultimo goda delle patch sviluppate in seguito alla pubblicazione.



Le schede con Pixel Shader 2.0 possono tecnicamente eseguire *Empire: Total War*, ma solo le GeForce e i Radeon di ultima generazione possono mostrarne appieno la bellezza.

UN MESSIA DATATO



Quando lancio *Dark Messiah – Might & Magic* mi appare il messaggio di errore:

L'istruzione 0x2408b179 ha fatto riferimento alla memoria 0x2042ea8 che non poteva essere Read

Possiedo un notebook Acer Aspire 1692WLMi con Pentium M 1,73 GHz, 2 GB di RAM 533 MHz e un Radeon X700 cui non ho mai aggiornato i driver, anche perché non so se ne esistono.

Lorenzo



L'errore da te riportato è prodotto semplicemente dall'utilizzo di driver video datati e verrà debellato con un apposito aggiornamento. Solitamente, a chi è nella tua stessa situazione consiglio di navigare nei siti di supporto dei vari produttori di notebook alla ricerca di driver più recenti, ma nel caso del tuo modello, come in quello di tutti i notebook muniti di Radeon Mobility della serie 9000, X300-X800, X1000 e Xpress, la soluzione migliore risiede nello scaricare i Catalyst ufficiali di ATI dall'indirizzo: **www.ati.com/online/mobilecatalyst**. La versione 9.4 consente la corretta esecuzione di *Dark Messiah*, ma ha il limite di essere compatibile esclusivamente con Windows XP. Chi ha installato Vista su un notebook contenente le GPU in questione, deve quindi rivolgersi ai Catalyst ufficiali e modificarli attraverso una apposita utility, chiamata DHM Mod



Solo per esperti Un frag personalizzato

Come era lecito aspettarsi, *Quake Live* sta riscuotendo un notevole successo tra le nuove generazioni di appassionati, a riprova di una giocabilità che sembra disinteressarsi dello scorrere del tempo e dell'evoluzione dei motori 3D. Ciò che le nuove leve non sanno è che la console di *Quake Live*, accessibile premendo contemporaneamente i tasti **ALT+CTRL+**, offre alcune utili possibilità di personalizzazione dell'interfaccia: i comandi **cg_kickScale 0** e **cg_noprojectileTrail** rimuovono le scie di fumo prodotte da razzi e granate, nonché la vibrazione visibile sullo schermo quando si è colpiti in pieno dal nemico, a tutto vantaggio della precisione di fuoco durante gli scontri più intensi. Cambiando il valore **cg_zoomFov** da **22.5**, è consentito diminuire o aumentare lo zoom, mentre il comando **cg_fov 100** permette di ampliare l'orizzonte visivo del giocatore sugli schermi 4:3, in modo da non essere svantaggiati rispetto a chi sfrutta le risoluzioni widescreen. Con **cg_forceEnemyModel keel/sport**, tutti gli avversari diventano dei rumorosi Cyborg di un color verde brillante sempre ben identificabile, soprattutto se si ha l'accortezza di utilizzare contemporaneamente il comando **cg_TeamModel sarge/blue**, capace di rendere i compagni di squadra dei soldati vestiti di blu. Non manca la possibilità di disattivare l'oscillazione dell'arma con **cg_bob 0**, di farla scomparire dallo schermo con **cg_drawGun 0** e di eliminare del tutto i rumori ambientali con **s_ambient 0**, per la felicità di chi vuole sentire solo i passi del nemico e il suono delle sue armi. I nostalgici di *Quake 2* non dovrebbero dimenticare il comando **cg_oldRail 1**, tramite cui i proiettili del Rail tornano ad acquisire la loro caratteristica traiettoria.



Migliorare la visibilità dei nemici è solo una delle tante funzionalità offerte dalla console di *Quake Live*.

Tool, in modo da renderli compatibili con i Radeon Mobility più vecchi. L'applicazione può essere scaricata all'indirizzo **http://tinyurl.com/cpgnpw** e va eseguita dopo aver tentato l'installazione normale dei Catalyst, che verrà bloccata da un messaggio di errore relativo all'assenza di hardware compatibile. Selezionando dalla finestra principale dell'utility la cartella in cui sono stati decompressi i driver (solitamente C:\ATI) e premendo il pulsante **Go mobile** si dà avvio alla fase di conversione, che si completa con la richiesta di riprovare l'installazione degli stessi. Rispondendo positivamente e riavviando il PC, ci si ritrova con un notebook finalmente in grado di eseguire i titoli più recenti senza incappare in ulteriori errori.

GUIDA SICURA



Ho da pochi giorni acquistato un Razer Lachesis per sostituire il mio vecchio Logitech MX500, ormai consumato da anni di uso prolungato in *Enemy Territory: Quake Wars*. Prediligendo le sensibilità molto alte (preferisco assalire il nemico con raffiche di plasma, piuttosto che mettermi pigramente a fare il cecchino), mi trovo bene con la risoluzione del Razer, fino al momento in cui salgo su un veicolo o un velivolo. Controllare il Tormentor o il Bumblebee a colpi di forti sterzate mi è del tutto impossibile, tanto da costringermi ad afferrare il joypad ogni volta che devo mettermi alla guida. C'è un modo per modificare la sensibilità nel bel mezzo dell'azione?

HamberH



Nella maggior parte dei giochi, la soluzione consisterebbe nell'impiegare i due pulsanti del mouse dedicati al cambio di risoluzione, così da ottenere un ridotto spostamento del mirino (o del velivolo) rispetto al movimento della periferica. In alternativa, utilizzando il software a corredo del Lachesis, potresti assegnare a un pulsante della tastiera il compito di variare la sensibilità di rilevamento, godendo della risoluzione massima anche mentre compi delle dolci cabrate. *ETQW*, da questo punto di vista, offre una soluzione ancora più pratica, introdotta dalla patch 1.5: accedendo alla console di gioco con la combinazione di tasti **CTRL+Alt+** e inserendo i comandi **m_bumblebeePitchScale** e **m_bumblebeeYawScale**, è infatti possibile scoprire la sensibilità verticale e orizzontale del solo Bumblebee, nonché ridurla o aumentarla senza influenzare quella degli altri veicoli. Il Titan, il Desecrator e il Cyclops sono configurabili con i comandi **m_heavyVehiclePitchScale** e **m_heavyVehicleYawScale**, mentre Anansi e Tormentor sono influenzati da **m_helicopterPitchScale** e **m_helicopterYawScale**. I rimanenti Trojan, Armadillo, Hog e Husky sono controllabili con **m_lightVehiclePitchScale** e **m_lightVehicleYawScale**.

GIOCHI COMPUTER



Controllare un mezzo volante in battaglia, utilizzando un mouse troppo sensibile, può dare qualche grattacapo.

SOS Rapido Risposte brevi

D Da quando ho acquistato il router WL-304 di Sitecom, ho dei problemi di connessione con *SBK 08*, che invece funzionava regolarmente con il vecchio modem Telecom. Ho attivato la modalità DMZ e aperto le porte remote TCP 28910, 29900 e la UDP 6500 nella sezione virtual server dei menu del router.

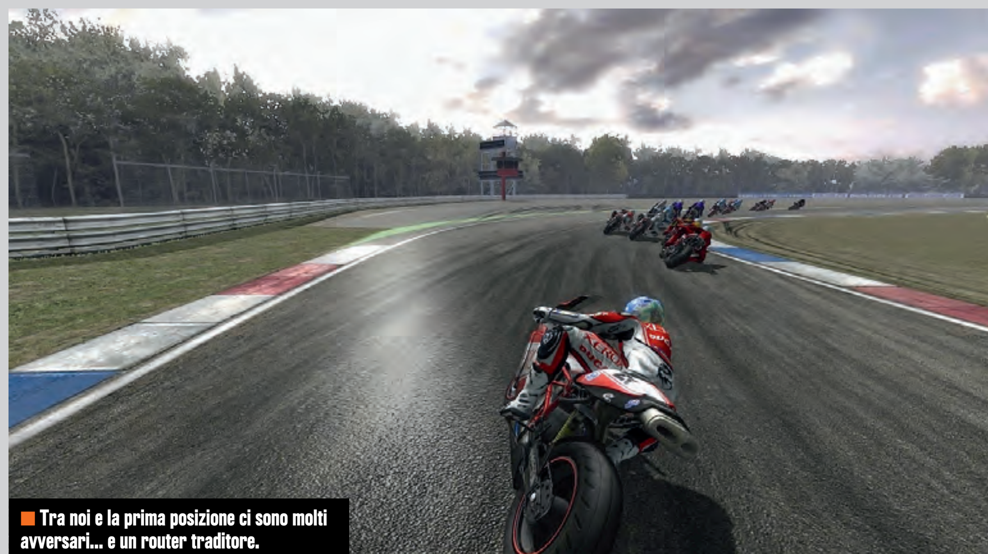
Stefano

R La modalità DMZ (DeMilitarized Zone) dovrebbe rendere del tutto superflua l'apertura delle porte UDP e TCP. La sua attivazione fa sì che il client scelto dall'utente riceva e invii tutti i pacchetti da e verso il provider Internet, come se non esistesse alcun firewall hardware. Se *SBK 08* non vuole saperne di mantenere correttamente la connessione, significa che la modalità DMZ non sta funzionando correttamente, o non è assegnata permanentemente al tuo PC. Per evitare il problema, prova a disabilitare il DHCP e ad assegnare manualmente un indirizzo IP fisso alla tua postazione, scegliendo un valore compreso tra 192.168.0.200 e 192.168.0.255 (gli indirizzi 100-199 sono solitamente sfruttati dal DHCP). In alternativa, puoi impostare l'opzione **Lease time** su **Forever**, in modo che l'indirizzo assegnato automaticamente dal router al tuo PC non venga modificato a intervalli regolari. Inserendo il tuo indirizzo statico nella voce **Client PC IP Address** del menu **DMZ** non dovresti avere più alcun problema di accesso ai server delle gare.

D Non appena finisco la prima parte del tutorial di *Black & White 2* (più specificatamente dopo aver avuto istruzioni riguardanti l'utilizzo della telecamera), il PC si blocca completamente, costringendomi a ricorrere al tasto reset. Ho già provato a installare la patch, ma senza risultato.

DD

R Il congelamento da te esposto, ben identificabile perché immediatamente precedente la presentazione delle prime pergamene dorate e argentate, è solitamente risolto dalla patch 1.2. Se non hai ancora provveduto a installarla, ti consiglio di raggiungere il sito **http://gmcdvd.gamesvillage.it** e inserire la password che trovi a pagina 130 del numero di marzo di GMC. Nella sezione Mod del DVD Virtuale troverai il materiale aggiuntivo di *B&W 2*, tra cui anche la patch 1_2 che deve essere applicata dopo la 1_1. Se il problema dovesse persistere, prova a eseguire il gioco in modalità compatibile con XP, sebbene questo stratagemma sia solitamente necessario solo ai possessori di sistemi a 64 bit muniti di 4 GB di RAM.



Tra noi e la prima posizione ci sono molti avversari... e un router traditore.

D *Mirror's Edge* gira in modo pessimo sul mio PC composto da Core 2 a 3 GHz, 2 GB di DDR3 e Radeon 3870. La lentezza dell'esecuzione è percepibile sin dai menu iniziali, che rispondono in ritardo ai miei comandi, e si manifesta appieno quando entro nel gioco, producendo un frame rate molto basso.

Ivan

R Il lag da te descritto colpisce solitamente i possessori del gioco che azzardano l'attivazione dell'accelerazione fisica in assenza di GPU compatibili o sufficientemente potenti. Attivando tale funzionalità con un esponente della famiglia Radeon (che non supporta il motore PhysX di NVIDIA) si sottopone la CPU a un superlavoro capace di ridurre il framerate al di sotto dei 10 FPS, anche in configurazioni come la tua, che dovrebbero eseguire il titolo fluidamente utilizzando le impostazioni video medie. Più raramente, il problema si manifesta anche quando l'accelerazione fisica è disattivata, a causa di un'incompatibilità tra le dll PhysXCore e PhysXLoader presenti nella cartella di gioco e quelle utilizzate da altri titoli, quali *Mass Effect*. Gli utenti che sono incappati in questo problema lo hanno risolto disinstallando tutto il software PhysX presente nel sistema ed effettuando il setup dell'ultima versione (la 9.09.0408) del PhysX System Software disponibile sul sito di NVIDIA.



La fisica di *Mirror's Edge* è spettacolare in presenza di una GeForce potente, ma può dare qualche grattacapo ai possessori di Radeon.

D Inizialmente, la mia copia di *Call of Duty World at War* non voleva saperne di partire, ma le patch 1.1, 1.2 e 1.3 hanno parzialmente risolto il problema. Ora posso lanciarmi nel combattimento, ma rimanendo orfano di ogni suono. In pratica, il gioco è completamente muto, a partire dai menu iniziali.

Luca

R La silenziosa attitudine del quinto capitolo della serie *Call of Duty* in presenza di Windows Vista è ben nota a tutti i possessori di codec Realtek integrati nella motherboard. La soluzione consiste nel raggiungere la sezione **Audio** del Pannello di controllo e, dopo aver selezionato l'icona degli altoparlanti attivi, aprire la scheda **Avanzate**. Qui è possibile modificare la **frequenza di campionamento e la profondità di bit da utilizzare nell'esecuzione in modalità condivisa**, ovvero variare la risoluzione dei suoni riprodotti dalle applicazioni. Scegliendo l'accoppiata 16 bit, 44.100Hz (qualità CD), i tuoni bellici di *World at War* torneranno a farsi sentire. Tale risoluzione risolve lo stesso problema anche con altri titoli e dovrebbe essere presa in considerazione da tutti i possessori di audio integrato collegato a speaker economici, comunque non in grado di riprodurre appieno la "Qualità professionale" che caratterizza l'accoppiata 24 bit, 96.000 Hz.

Via lo sporco con Cyber Clean®

La soluzione rivoluzionaria per pulire ed eliminare i germi in profondità, dove i detergenti normali non arrivano.

DA SAPERE!

DOMANDE E RISPOSTE

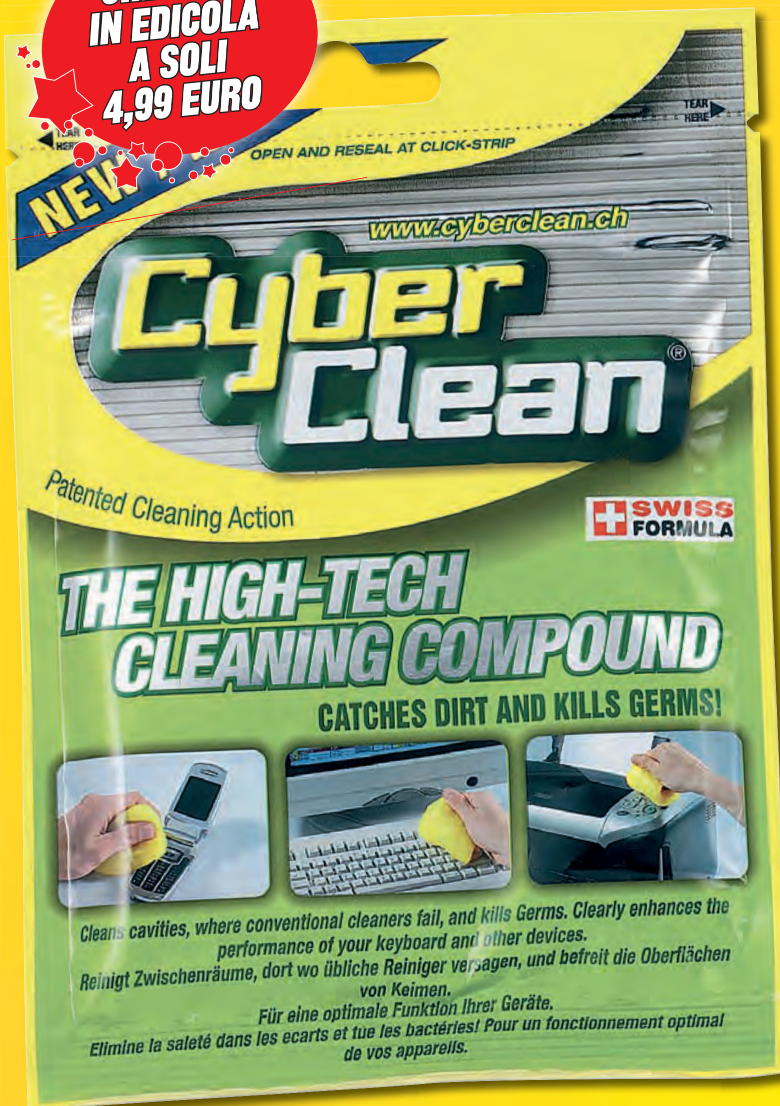
D Posso lavare il Cyber Clean o devo sostituirlo dopo averlo usato?
R Cyber Clean è riutilizzabile finché non si è saturato, basta controllare la scala di colore che c'è sulla confezione. Solo in quel momento sarà necessario sostituirlo con uno nuovo.

D Cosa succede ai germi assorbiti dal Cyber Clean?
R Cyber Clean assorbe i germi e li racchiude. Il disinfettante contenuto all'interno, poi, li neutralizza.

D Cyber Clean è amico dell'ambiente?
R Sì, Cyber Clean è composto esclusivamente da sostanze non nocive per l'ambiente ed è completamente biodegradabile.

D Se Cyber Clean cade nell'acqua ne devo comprare un altro?
R No, è sufficiente strizzarlo e sarà di nuovo pronto.

D Quali oggetti posso pulire con Cyber Clean?
R Questo gel detergente è perfetto per tastiere di PC, notebook, telefoni cellulari, fotocopiatrici e tutti gli accessori d'uso quotidiano.



CYBER Clean è una spugna-gel rivoluzionaria, utile per pulire nelle cavità e progettata per assorbire lo sporco più nascosto, eliminando contemporaneamente i germi che si annidano in questi punti critici. Cyber Clean è la soluzione perfetta per pulire, per esempio, la tastiera del nostro PC ed eliminare i germi che potrebbero creare problemi alla nostra salute.

Come si usa?

Semplicemente premendo il Cyber Clean sulle superfici da pulire e igienizzare. Lo sporco e i germi saranno intrappolati e risucchiati dal gel. Cyber Clean ha un effetto membrana che gli permette di non lasciare alcun residuo sulla superficie trattata.

Come usare Cyber Clean



1 La spugna prende forma

Cyber Clean è una spugna-gel che prende la forma dell'oggetto da pulire. Dopo pochi istanti ritornerà da sola nella forma originale.



2 Puliamo anche i dettagli più nascosti

È bene togliere lo sporco anche all'interno del computer. La polvere sulle ventole, per esempio, può creare problemi al nostro PC.



3 Via i germi dalla tastiera

Tra i pulsanti della tastiera si nascondono germi e sporcizia. Con Cyber Clean possiamo igienizzarla senza dover rimuovere i tasti.



4 Console e altre apparecchiature

Con questa spugna-gel possiamo pulire in modo veloce ed efficace accessori come DVD, media center, console e decoder.



5 Attenti al cellulare!

Essendo spesso a contatto con la pelle e con superfici non sempre pulitissime, il cellulare va igienizzato di frequente.



6 Stampanti e accessori per l'ufficio

Cyber Clean è utile per igienizzare tutti gli accessori che vengono usati da più persone, come stampanti e fotocopiatrici.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, al termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

ANALISI TECNICA — **LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1024x768	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Dual Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080
Quad Core	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1600x1200	1920x1080

La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere ogni singolo errore in GMC, e prendersela a male se Paglianti trova qualcosa.
Gioco Preferito: *Empire: Total War*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Rifilare portatili-pizza al povero Raffaello Rusconi, che tutte le volte abbocca al bieco espediente di Pape.
Gioco Preferito: *Grand Theft Pizza*



MOSÈ VIERO
Specializzato in: Conoscere a menadito tutti i giochi di ruolo pubblicati per PC, soprattutto se "indie".
Gioco Preferito: *Oblivion*



DARIO RONZONI
Specializzato in: Raccontare davanti al bivacco redazionale le immortali saghe di Rupert Sciamenna e Fernandello.
Gioco Preferito: *La Febbra 2*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Modellare le pizze a foggia di portiere e cofani di automobili di lusso. Mai più senza!
Gioco Preferito: *Dawn of War II*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



ELISA LEANZA
Specializzata in: Affrontare i traslochi e gli articoli per GMC col medesimo piglio, decisionista e anarchico al tempo stesso!
Gioco Preferito: *Secret Files 2: Puritas Cordis*

Di draghi e fanciulle in rosso

Un ritorno a quando il mondo era giovane e la morte era non era che un sogno.

DRAGHI e labirintici sotterranei sono un'accoppiata che ha saputo regalare ore di emozionanti avventure a chi ama i giochi di ruolo, e non solo quelli su PC.

Tornano questo mese in *Drakensang: The Dark Eye*, un GdR che abbiamo definito "vecchia scuola" perché chi ha qualche annetto videoludico sulle spalle, o il gusto per i grandi giochi del passato, si troverà a respirare l'aria di capolavori quali l'indimenticato *Baldur's Gate*. Intendiamoci, non è uno sguardo malinconico alla storia di un genere tra i più apprezzati su PC. *Drakensang* ha dalla sua una grafica al passo coi tempi e si confronta a viso aperto con tutti gli elementi che caratterizzano ultimamente i giochi di ruolo. È più una questione di atmosfera. È un po' come quando, dopo aver terminato una soddisfacente campagna usando un fantastico ed elaborato sistema di regole con carta matita e dadi (pensiamo a "GURPS" di Steve Jackson Games, ma ognuno ha il proprio preferito), viene voglia di fare una partita al "Dungeons & Dragons" nella scatola rossa. Poi un modulo tira l'altro e. . .

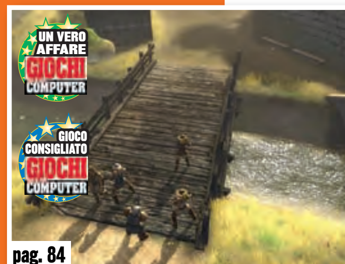
In un periodo in cui anche i regolamenti "cartacei" più diffusi, come appunto "D&D", fanno avvertire al giocatore la sensazione di trovarsi in un MMORPG, è importante che i GdR classici su PC affermino la propria personalità. E se riscoprire le radici del genere è la strada scelta da Radon Labs, ben venga *Drakensang*; tanto più perché è costruito attorno a un sistema quasi inedito su computer (quello di "Uno Sguardo nel Buio") e perché FX Interactive lo distribuisce nel nostro Paese tradotto in italiano e in una confezione con manuale e mappa a colori, per non parlare del prezzo "amico".

Chi bazzica i giochi di ruolo si sarà certamente imbattuto anche in quelli a base di carte collezionabili, in stile "Magic". *BattleForge*, recensito a pagina 92, ne traspone le meccaniche in chiave di RTS online. Sempre restando in tema di esperimenti interessanti, di seguito troverete la prova di *Demigod*, cui però si deve rimproverare qualche bug di troppo, e quella di *Braid*: un puzzle game originale e caldamente consigliato dal nostro integerrimo Mattia Ravanelli. Di chicche sfiziose, questo numero di GMC è ricco come il barattolo di vetro sul bancone di un negozio di caramelle. Vi segnaliamo, in particolare, *The Path*: una fiaba interattiva dai risvolti inquietanti (ma non ne hanno tutti i racconti più belli comunemente legati all'infanzia?). Se volete un consiglio, cercate il film "In compagnia dei lupi" di Neil Jordan (1984), guardatelo e poi giocate a *The Path*. Anzi, fate il contrario. Perché che gusto c'è a seguire sempre il sentiero indicato? A meno che non si tratti della traiettoria ideale su uno dei circuiti di *SBK09 Superbike World Championship*, naturalmente.

Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET













VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito: *Mount&Blade Live*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Tenere alto il Tricolore nelle battaglie automobilistiche, preferibilmente contro i piloti inglesi.
Gioco Preferito: *GRID*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito: *Fallout 3 Special*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: Riuscire a preparare otto recensioni per di giochi diversi scrivendo le stesse identiche cose.
Gioco Preferito: *Penumbra Black Plague*



MATTIA RAVANELLI
Specializzato in: Recarsi in tourneé a Montecarlo: un po' James Bond, un po' tennista, ma sempre GMC.
Gioco Preferito: *Braid*

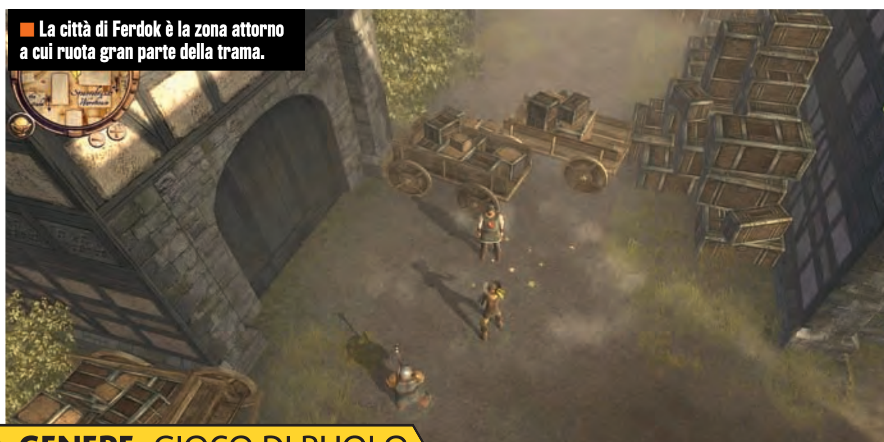


PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Consigliare le alte sfere sugli abbonamenti, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito: *Wallace and Gromit*





La città di Ferdok è la zona attorno a cui ruota gran parte della trama.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

DRAKENSANG THE DARK EYE

Dalla Germania arriva un gioco di ruolo in grado di rivaleggiare con i grandi classici del genere!

Il gioco di cui ci apprestiamo a parlare è estremamente vasto e sfaccettato e la tentazione di percepire come impossibile l'impresa di analizzarlo in poche pagine è incombente.

Per nostra fortuna, *Drakensang* è anche molto classico, e ciascun appassionato di giochi di ruolo si sentirà immediatamente a casa. Gli sviluppatori tedeschi di Radon Labs hanno dato vita, da questo punto di vista, a un piccolo miracolo: creare un prodotto lungo e complesso, basato su un regolamento mai sfruttato prima a livello digitale, mantenendo però il tutto all'interno di quegli schemi e di quella giocabilità che sono alla base del successo dei GdR in prospettiva isometrica fin dai tempi dell'adorato *Baldur's Gate*. Una partita a *Drakensang* inizia con la creazione del personaggio, ovvero l'alter ego del giocatore e il protagonista della vicenda narrata: è sufficiente scegliere la razza e la classe, tutte le altre personalizzazioni avvengono nel corso della campagna.





Il regolamento su cui è basato *Drakensan* è quello del GdR con schede di carta, matite e dadi conosciuto come "Uno Sguardo nel Buio" ("The Dark Eye" all'estero), ed è nato con l'intento di rendere meno macchinosa la crescita degli eroi; ne parliamo più diffusamente altrove in queste pagine, per il momento ci preme sottolineare che tale sistema è legato a doppio filo con l'ambientazione.

Le vicende narrate in *Drakensang* si svolgono ad Aventuria, continente del pianeta Dere: si tratta di un mondo fantasy medievaleggiante apparentemente piuttosto classico, ma che in realtà si fa notare per una notevole "verosimiglianza" (giusto per fare un esempio, passeranno moltissime ore prima d'incontrare una creatura mostruosa: gran parte dei nemici sono animali selvaggi o altri esseri umani).

> "Consente la formazione di un party di quattro eroi"

Il nostro alter ego inizia la propria avventura nel villaggio di Avestrue, con una missione che sembra semplice: andare a trovare un amico residente nella città di Ferdok, poco distante. C'è, però, un problema: la città è chiusa a causa di recenti attacchi di banditi e per entrare bisogna ottenere la raccomandazione di due cittadini degni. Recuperare il permesso d'entrata a Ferdok costituisce il lungo tutorial di *Drakensang* e raggiungere l'obiettivo significa imbarcarsi in varie missioni, più o meno importanti, nei dintorni di Avestrue, tra boschi, ruscelli, montagne e pericolose caverne. Non anticiperemo nient'altro della trama di *Drakensang*, anche perché un colpo di scena notevole si verifica subito dopo l'ingresso a Ferdok: ci basti affermare che si tratta di una vicenda non proprio originale, però ben raccontata, dotata di intrecci intriganti e funzionale all'insieme del gioco.

Il sistema di controllo è versatile: possiamo scegliere di adoperare il consueto metodo punta e clicca, controllando tutto interamente tramite mouse, oppure coordinare gli spostamenti con la tastiera, lasciando al mouse la gestione della visuale e l'interazione con il mondo. È consentito regolare lo zoom fino a trasformare *Drakensang* in un gioco in terza persona, ma nonostante la duttilità dei controlli, emerge subito un problema: la telecamera non è centrata, come di consueto, sul personaggio selezionato, bensì si muove nei suoi pressi senza un criterio preciso. Il risultato è che, a volte, la visualizzazione dei dintorni non è chiara come si vorrebbe

IN ITALIANO

***Drakensang* è tradotto in italiano per quanto riguarda i testi e il doppiaggio. Quest'ultimo è di qualità più che buona, pur essendo presente solo in occasioni circoscritte. La versione provata da GMC aveva i testi solo parzialmente nella nostra lingua, dunque per il momento sospendiamo il giudizio su tale aspetto; vi rimandiamo alla recensione di *Drakensang* su GamesVillage.it.**



DIAMO UNO SGUARDO NEL BUIO!

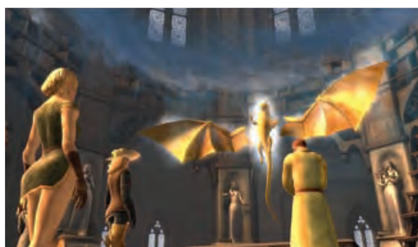
Quello su cui è basato *Drakensang* è il regolamento cartaceo per GdR più diffuso in Germania; la sua edizione italiana, intitolata "Uno Sguardo nel Buio", ha riscosso un certo successo anche da noi, soprattutto negli Anni '90, mentre la versione inglese è più recente e risale al 2004. La creazione del personaggio si basa su otto caratteristiche di base, quattro mentali (Coraggio, Intelligenza, Intuito e Carisma) e quattro fisiche (Destrezza, Agilità, Costituzione e Forza); il loro valore può andare da 1 a 21, con la media tra 8 a 14. Le abilità attive e passive possono essere scelte in base a una determinata quantità di punti-creazione; questo aspetto, in *Drakensang*, è stato semplificato, e ciascuna classe inizia con il suo set di abilità predefinito, ma è anche consentito attivare una modalità "esperto", che permette di plasmare fin nei dettagli il proprio personaggio. Il combattimento si fonda, invece, sull'alternanza tra attacchi e parate, il tutto governato dai consueti lanci di dadi a 20 facce.



LE RAZZE E LE CLASSI

In *Drakensang* sono presenti essenzialmente tre razze giocabili: umani, Elfi e Nani. I primi sono divisi in Middenrealmiani (simili agli Europei), Tulamidi (Mediorientali) e Thorwaliani (Nordici); i secondi in Elfi del Sole ed Elfi Silvani; tra i Nani, invece, è disponibile solo la razza dei Nani dell'Incudine. Le classi sono molto varie e legate a doppio filo con le razze, nel senso che la medesima specializzazione applicata a due razze diverse produce risultati molto distanti tra loro. Tra i Middenrealmiani è possibile rinvenire i classici Guerrieri, Arcieri e Ladri; tra i Tulamidi ci sono i Maghi e le Amazzoni (solo di sesso femminile); i Thorwaliani possono essere solamente Pirati. Gli Elfi sono specializzati nella magia e nel combattimento a distanza, mentre i Nani prediligono gli scontri ravvicinati.





ANALISI TECNICA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Drakensang **è il sogno di tutti i possessori di computer non troppo aggiornati. I requisiti minimi indicano quella che sei anni fa era considerata una configurazione di fascia media. Naturalmente, su un PC così equipaggiato ci si possono scordare AntiAliasing e massimo del dettaglio, ma già con un singole core veloce come un Pentium4 a 3,2 GHz e una Radeon X1950 XT è consentito godersi** ***Drakensang*** **praticamente al meglio, accettando qualche scalettatura e degli sporadici rallentamenti. Un Dual Core e una 8800 GT sono l'ideale per spingere il dettaglio al limite, anche a risoluzioni piuttosto elevate.**

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	1920x1080	2560x1600	2560x1600



■ Nei dialoghi, la visuale inquadra da vicino il personaggio selezionato.



■ Solitamente, gli unici edifici in cui è consentito entrare sono le taverne.

e la cosa è abbastanza disturbante, soprattutto durante i combattimenti. La prima attività che il nostro alter ego avrà modo di sperimentare è il dialogo: selezionando un Personaggio Non Giocante (PNG) di una certa importanza, la visuale si centrerà su di lui e comparirà una finestra dove potremo leggere ciò che avrà da dirci, cliccando per proseguire e per selezionare le risposte con cui portare avanti la conversazione. Contrariamente alla prassi ormai consolidata, solo le prime battute dei dialoghi sono doppiate: ciò rischia di diminuire il coinvolgimento, d'altro canto consente scambi non necessariamente telegrafici. Nella maggior parte dei dialoghi, le risposte disponibili sono tali per tutti i personaggi giocanti; in alcuni casi, però, la presenza di una risposta sarà determinata da una certa caratteristica, come per esempio la parlantina, l'educazione o la capacità di seduzione. Va detto, comunque, che i casi in cui questo accade sono molto limitati e la cosa rende alquanto riduttiva la presenza di così tante caratteristiche "sociali" nella scheda del personaggio.

Parlando con i PNG otterremo varie missioni, la cui risoluzione comporta solitamente l'esplorazione di qualche luogo e il combattimento contro dei nemici. Gli incarichi variano parecchio: in *Drakensang* avremo occasione di dare la caccia a qualche animale feroce o banda di malfattori, ma anche d'indagare su omicidi, raccogliere erbe rare, superare enigmi e prove di abilità. In generale, le missioni non brillano quanto a presenza di bivi o scelte morali profonde, ma si fanno apprezzare per la loro varietà, il reciproco intrecciarsi e il contributo fondamentale nel tratteggiare la "personalità" di ciascuna ambientazione visitata. Procedendo nel gioco, incontreremo presto diversi personaggi disposti a unirsi a noi e *Drakensang* consente la formazione di un "party" di avventurieri che può arrivare fino a quattro eroi, compreso il protagonista. Da un certo momento in avanti, il nostro alter ego avrà a disposizione anche una sorta di "base", dove lo aspetteranno tutti i personaggi arruolabili incontrati fino a quel momento: avremo, dunque, la possibilità di scegliere, di volta in volta, chi rendere partecipe delle nostre peripezie. La soluzione delle quest è, naturalmente, il modo principale a nostra disposizione per far salire di livello il protagonista e i suoi compagni di viaggio.

Il sistema di crescita del personaggio, in *Drakensang*, è molto particolare, essendo modellato, come già scritto, su un regolamento inedito nel mondo digitale.

UNA RICCA CONFEZIONE

Com'è tradizione di FX Interactive, anche *Drakensang* verrà messo in commercio in Italia con una confezione di tutto rispetto. Oltre al DVD del gioco, all'interno troveremo un manuale a colori e una grande mappa di tutti i quartieri della città di Ferdok, che costituisce la base d'appoggio del nostro eroe in gran parte della sua avventura. Tutto questo viene offerto all'interessante prezzo di 19,90 euro.

CACCIATORI, FABBRI E ALCHIMISTI

Le piante e i resti di animali possono essere raccolti solo da chi ha un'adeguata conoscenza delle rispettive abilità. I vegetali possono essere combinati in base a ricette che si possono trovare in commercio presso alcuni mercanti: una volta "registrata" una ricetta, è sufficiente avere le materie prime e accedere a un apposito laboratorio per creare pozioni a volontà. Un procedimento simile è utilizzato anche per fabbricare armi.

NEMICI CHE RITORNANO

Le creature ostili che non sono collegate a qualche missione particolare possono rigenerarsi, se torniamo in un'area già ripulita in precedenza. È il gioco stesso, però, a scongiurare la possibilità di adoperare questa funzionalità come metodo per salire rapidamente di livello: i punti esperienza ottenuti in seguito all'uccisione di creature ostili sono pochi rispetto a quelli ottenuti con la risoluzione delle missioni, e per di più si azzerano del tutto se la creatura sconfitta è molto più debole della nostra compagnia.

IL COMMERCIO

In quasi ogni mappa esterna di *Drakensang* troveremo uno o più mercanti disposti a venderci la loro merce e ad acquistare la nostra. Il gioco distingue tra varie categorie di commercianti (erborista, armaiolo, eccetera), ma la ripartizione riguarda solo gli oggetti in vendita, dato che qualunque oggetto può essere venduto a qualunque mercante. Attenzione alle monete, che sono suddivise in tre tagli diversi, cosa che potrebbe generare un po' di confusione nelle prime fasi di gioco.

UN NASO DA NANO

Tra le abilità pacifiche più curiose presenti nel gioco c'è quella chiamata in inglese "Dwarfnose" (letteralmente "naso del Nano"): se la si possiede a livelli elevati, si potranno scoprire grotte e anfratti anche da lontano, e durante l'esplorazione dei dungeon verranno messe in evidenza le porte segrete e i passaggi che conducono a tesori nascosti.

SPECIALE!

Il 3 giugno uscirà in edicola uno speciale su *Drakensang*, in cui sarà presente la soluzione completa, con tutte le mappe e le pozioni - oltre al gioco completo *Imperium Civitas*!





Le battute di dialogo più brevi compaiono come semplice finestra di testo nella visuale principale.



L'inventario riassume anche tutte le caratteristiche di base del personaggio.



Le ambientazioni sono ricche di dettagli, ma poco interattive.

Con la risoluzione delle missioni e la sconfitta dei nemici, ciascun membro della compagnia riceve una eguale quantità di punti esperienza e di punti avventura: questi ultimi gestiscono il passaggio di livello, mentre i primi possono essere spesi immediatamente per migliorare le abilità attive o passive. Tale modalità consente un'ottimizzazione continua delle capacità di ciascun personaggio, eliminando quella fastidiosa sensazione di crescita "a scalini" che spesso caratterizza i protagonisti dei giochi di ruolo: in questo quadro, il passaggio di livello ha come unica funzione quella di aumentare il punto massimo cui può giungere ciascuna abilità. Queste ultime sono suddivise in gruppi, ma la ripartizione più semplice è tra abilità di combattimento e abilità "pacifiche" quali la parlantina, l'alchimia, lo scassinamento, e via di questo passo.

Ciascuna classe inizia il gioco con un set di abilità già conosciute; per adoperare le altre è necessario incontrare un addestratore, che serve anche per sbloccare gli incantesimi nonché i colpi speciali utilizzabili in combattimento. Gli scontri con il nemico sono gestiti con una grande attenzione verso la componente tattica e strategica. Quando il nostro party si imbatte in una creatura ostile, il gioco entra in pausa: è così possibile impartire ordini dettagliati a ciascun personaggio, ordini che poi verranno messi in pratica quando sarà ripristinato il normale scorrere del tempo.

> "Il combattimento prescinde dai riflessi del giocatore"

La sequenza delle azioni è governata da un flusso virtuale dei turni su cui è costruito il regolamento cartaceo. È anche consentito, per i più precisi, attivare una finestra di feedback approfondito in cui si trova traccia di ogni colpo e di ogni parata. Ciascuno scontro scorre molto lentamente, dando modo di calibrare l'azione con grande perizia, senza contare che la "pausa attiva" può essere adoperata in ogni momento. In questo senso, il combattimento in

LE FINESTRE DELL'INTERFACCIA

Drakensang è un gioco molto classico anche nel suo aspetto e nel modo in cui sono presentate le informazioni. L'inventario elenca tutti i beni raccolti e quelli utilizzati, e ha una sezione dedicata solo agli oggetti necessari per la risoluzione delle missioni. Le abilità sono suddivise tra pacifiche e combattive; in ogni momento è consentito attivare un pulsante rosso con cui aumentare il livello di ciascuna capacità (lo stesso pulsante permette anche l'incremento delle caratteristiche di base, ma per questo sono necessari moltissimi punti esperienza). Altre finestre gestiscono le abilità di combattimento, gli incantesimi e le ricette per creare armi e pozioni. Cliccando con il pulsante destro del mouse su qualunque elemento presente in queste finestre, comparirà una dettagliata spiegazione. Nella visuale di gioco principale, il pulsante destro attiva un menu contestuale di forma circolare, che ricorda quello presente nel primo *Neverwinter Nights*.

Drakensang prescinde del tutto dalla prontezza di riflessi del giocatore, come dovrebbe essere in ogni GdR "duro e puro".

Per aumentare il potere offensivo dei personaggi, è possibile attivare, anche tramite le barre rapide poste in fondo allo schermo, varie mosse speciali: non c'è un limite al loro impiego, ma ciascuna di esse consuma una certa quantità di "resistenza", una statistica che si ricarica con il tempo.

Lo stesso succede con gli incantesimi, solo che questi ultimi consumano la cosiddetta "energia astrale", ossia il più classico Mana. Va sottolineato che anche i punti ferita, al di fuori del combattimento, si rigenerano automaticamente; ciò non significa che gli incantesimi o le abilità di cura siano inutili, dato che spesso gli attacchi dei nemici causano ferite persistenti, in grado di danneggiare anche in modo cospicuo le caratteristiche del personaggio (senza contare la presenza di veleni e malattie). Il livello di difficoltà





Nei boschi più fitti la visibilità è ridotta!

MAPPE INTERATTIVE

Oltre alla classica minimappa collocata nell'angolo in alto a sinistra nella visuale principale, *Drakensang* offre la possibilità di aprire una mappa dell'intera area in cui si trova la compagnia. In essa sono presenti moltissime informazioni, alcune visibili solo se una certa abilità viene sviluppata a livelli adeguati; un bravo erborista, per esempio, è in grado di individuare da lontano le aree in cui crescono le piante necessarie per creare le pozioni. Una funzionalità interessante è il radar che segnala l'obiettivo delle missioni, differenziando con un codice di colore quelle eventualmente selezionate nel diario. Chi teme che questo possa facilitare troppo l'esperienza di gioco non si allarmi troppo: molte missioni non prevedono alcuna indicazione e, in ogni caso, l'obiettivo compare solo quando si è già nella mappa in cui esso può essere raggiunto.



Nei combattimenti, grossi numeri svolazzanti segnalano le ferite inferte e subite.

UN LADRO A FERDOK

Nel gioco sono implementate anche le classiche abilità del Ladro: il movimento nelle ombre, il furto e lo scassinamento. Le occasioni in cui fare sfoggio di queste capacità sono, purtroppo, abbastanza limitate, ma a Ferdok è presente (ben nascosta) una gilda dei ladri: scoprendola, potremo mettere alla prova le nostre capacità ladresche, ricevendo magari un premio per la loro eccellenza!

degli scontri, in *Drakensang*, non è eccessivamente elevato, ma il gioco non implementa alcuna forma di "livellamento automatico" dei nemici: capiterà spesso, quindi, di rinunciare a una missione troppo complicata per tornare a risolverla quando si sarà abbastanza potenti. C'è da notare, peraltro, che le aree in cui sono divise le ambientazioni non sono tutte sempre accessibili dall'inizio alla fine: il gioco è organizzato in sezioni, ciascuna delle quali gravita attorno a determinate zone, che diventano inaccessibili con l'inizio della successiva. La sensazione di rigida linearità che permea, per esempio, un gioco come *Neverwinter Nights 2* è comunque scongiurata dalla presenza di mappe sufficientemente ampie da dare l'illusione della possibilità di esplorare il territorio liberamente, rinvenendo talvolta, al di fuori del percorso battuto, sorprese e piccoli tesori destinati al giocatore più attento.

La "ricerca" è resa interessante anche dal motore grafico di *Drakensang*, che pur non presentando prodezze particolari a livello puramente tecnico, è in grado di disegnare scorci suggestivi e ricchi di particolari in movimento, che ricordano per certi versi alcune atmosfere già viste in *Oblivion*. Qualche nota di demerito, invece, va connessa alla definizione dei Personaggi Non Giocanti, spesso tratteggiati in modo caricaturale, la qual cosa non risulta sempre ben fusa con il resto dell'atmosfera. Un plauso va anche alle musiche, molto classiche ma appropriate, mentre il doppiaggio, fortunatamente limitato, è decisamente sottotono.

La descrizione di tutte le caratteristiche salienti di questo gioco, comunque, non dà forse un'idea corretta del quadro di insieme. *Drakensang*, probabilmente, non verrà ricordato come una pietra miliare nel suo genere e non mostra elementi di drastica innovazione, ma si tratta di un prodotto capace di catturare e di divertire per tantissime ore (un minimo di 30 sono assicurate). Gli appassionati del genere dovrebbero prenderlo in seria considerazione, visto anche il prezzo aggressivo.

Mosè Viero GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Witcher, Dic 07, 9
Il capolavoro di CD Projekt è basato su un personaggio singolo e su un regolamento più semplice rispetto a *Drakensang*, ma le possibilità interpretative offerte sono notevoli.

Neverwinter Nights 2 Mask of the Betrayer, Dic 07, 8
Il secondo capitolo di *Neverwinter Nights* ha una giocabilità molto simile a quella di *Drakensang*, e la sua prima espansione vanta una narrazione di altissimo livello.

info ■ Casa **FX Interactive/DTP Entertainment** ■ Sviluppatore **Radon Labs** ■ Distributore **FX Interactive** ■ Telefono **02/36269662** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.fxinteractive.com/it/home.htm**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6 GB HD**
- Sis. Cons. **CPU dual core 2,66 GHz, 3 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Giocabilità classica e funzionale
- Trama e missioni interessanti
- Sistema grafico gradevole

- Telecamera a tratti problematica
- Abilità "pacifiche" poco sfruttate
- Modelli dei personaggi poco ispirati

***Drakensang* è un gioco di ruolo divertente e di spessore, che merita senz'altro un posto nello scaffale di tutti gli appassionati del genere. Le sue qualità riescono a farsi perdonare l'assenza di novità eclatanti e qualche imperfezione.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
8	7	8	8	7	7



L'Intelligenza Artificiale fa correre ogni pilota a modo suo, senza mai imporgli di cercare traiettorie improvvisate.

La nuova opera motociclistica di Milestone vanta piste, moto e piloti ufficiali del campionato Superbike 2009.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

SBK09 SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

La migliore occasione disponibile per correre in Superbike senza rompersi l'osso del collo.

IN ITALIANO

SBK09 Superbike World Championship **è tutto in italiano a partire dal libretto d'istruzioni per finire con le voci dei menu di gioco.**



LO scorso anno, l'italiana Milestone è tornata a dire la sua sui tracciati virtuali del campionato Superbike anche per PC, memore del capolavoro sfornato a inizio millennio: quel *SBK 2001* che è a tutt'oggi considerato il titolo di riferimento per quanto concerne le corse a due ruote su personal computer.

Proprio *SBK08 Superbike World Championship* ha rappresentato la base da cui partire alla rincorsa del titolo 2009. La parola d'ordine per la nuova edizione è evoluzione. In effetti, il nuovo *SBK* mostra dei progressi a tutto campo, i più evidenti dei quali riguardano il coinvolgimento. Appena avviato, il gioco catapulta i piloti in un contesto di gara convincente: l'interfaccia iniziale è ambientata nella zona paddock, popolata da tifosi che con molto ordine scattano fotografie ai piloti, alle moto e alle "ombrelline". Non manca, in questo contesto, la bella Alfa Romeo Mito, macchina ufficiale del campionato Superbike 2009, cui è stata addirittura dedicata un'apposita sezione di approfondimento.

Insomma, diciamo che l'aria dell'evento si respira a pieni polmoni, senza per questo perdere il filo del discorso ludico, che ci vede scorrere le modalità di gioco per iniziare subito a fare sul serio. Abbiamo cinque opzioni: Gara veloce, Allenamento, Weekend di gara, Campionato e Sfide. Sarebbe logico iniziare con una delle prime due, ma a noi le cose semplici non vanno a genio... preferiamo le sorprese! Eccoci, quindi, alle prese con le Sfide, la prima nella tuta di Corser, impegnato a superare il traguardo entro il tempo limite, poi sulla moto di Laconi, cui viene richiesto di eseguire una serie di derapate sull'asfalto di Philip Island e, infine, nei panni di Fabrizio, che a Brno deve combattere con Haga, Corser e Biaggi per un posto sul podio. La faccenda è assai divertente: si tratta di scenari preimpostati che richiedono pochi minuti di impegno e possono essere sfruttati a mo' di minigiochi. Certo, però, che in molti preferiranno lasciarsi coinvolgere da *SBK09* in maniera più intelligente, magari con una classica Gara Veloce o con qualche giro di Allenamento. Per tali modalità, così come per la gara e il campionato completo, si rimane nella tradizione dei giochi di guida.

> "Il giusto compromesso tra realismo e giocabilità"

A prescindere dall'opzione selezionata, il realismo delle piste e dei piloti resta una costante. Milestone si è avvalsa dei diritti ufficiali del campionato Superbike 2009 e ha inserito nel calendario, anch'esso basato sulle date reali delle gare, i circuiti di Imola e di Kyalami, oltre ad aggiornare i binomi pilota-moto, con tanta gioia per i tifosi di Max Biaggi, che possono lanciare il loro beniamino in sella all'Aprilia. Questo bagno di realismo sostiene l'idea di coinvolgimento alla base di *SBK09* e apre la griglia di partenza a quelle che sono le idee che hanno sempre in testa gli appassionati di videogiochi. Il modello di guida dovrebbe essere l'aspetto da tenere nella massima considerazione, ma sappiamo che non è così, quindi mettiamo in cima la grafica, che aveva in parte deluso con l'edizione 2008 del gioco.

NUOVI CIRCUITI

Milestone ha avuto a disposizione la licenza ufficiale del campionato Superbike 2009 e ha potuto inserire i due nuovi circuiti selezionati dall'organizzazione: Imola e Kyalami. Entrambi sono stati digitalizzati sulla base dei rispettivi disegni CAD.

UNA GARA SU MISURA

SBK09 Superbike World Championship è un titolo versatile, che con un pratico menu d'impostazione può passare da gare prettamente giocose a competizioni da veri professionisti. Nella sezione Impostazione Realismo, è possibile selezionare 5 configurazioni predefinite (Base, Arcade, Avanzato, Simulazione ed Estremo), ma anche modificare singoli parametri. Se, per esempio, desideriamo il realismo assoluto, possiamo selezionare Estremo, impostare il cambio su manuale e, al contempo, non farci penalizzare al via impostando su No la voce Falsa Partenza. Le combinazioni sono tante e consentono di modificare il gioco gradualmente, di pari passo con i nostri progressi al manubrio.



Il menu di configurazione del realismo permette interventi mirati su specifiche caratteristiche di guida e di gara.



La Falsa Partenza è un problema fastidioso: conviene disattivarla anche se si gioca al massimo livello di realismo.



DENTRO O FUORI

Quello relativo alla visuale giusta, per un gioco di guida, è un discorso infinito. C'è chi preferisce quelle esterne, alle spalle, perché garantiscono una migliore visibilità del tracciato, altri affermano che la vera simulazione richiede l'inquadratura "in soggettiva" del pilota. In *SBK09* è disponibile una serie completa di opzioni esterne e interne, caratterizzate da diverse altezze da terra. A nostro parere, l'inquadratura andrebbe scelta in base al livello di simulazione. Quando si corre "facile", va benissimo un'esterna, ma se si decide di giocare duro, perché non complicarsi la vita fino in fondo con la vista da dietro il cupolino? Tanto più che quella di *SBK09* offre una visione abbastanza precisa del tracciato ed esalta la percorrenza in curva, abbassandosi quasi a livello dell'asfalto durante le pieghe.



La visuale in soggettiva esalta l'inclinazione delle pieghe in curva, andando a sfiorare l'asfalto.



Il vantaggio dell'inquadratura esterna è che si vede la pista anche con la moto impennata.

ANALISI TECNICA

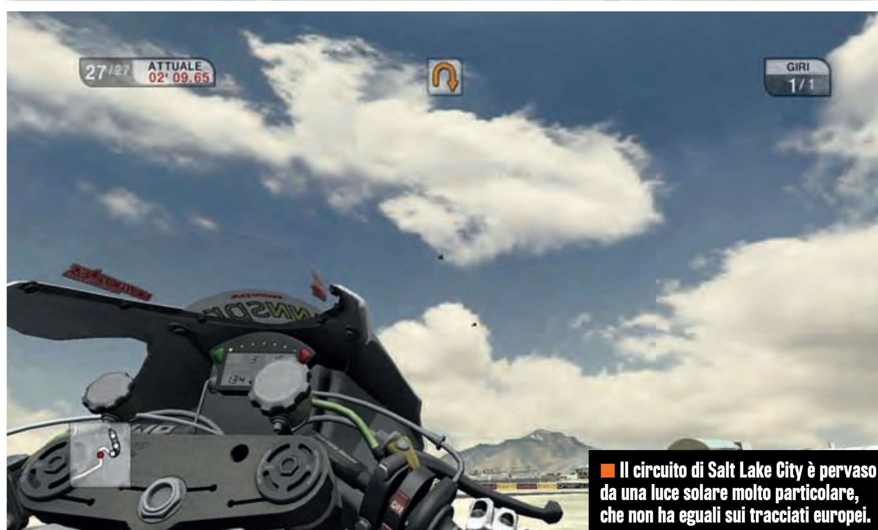
LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Il motore grafico di *SBK09 Superbike World Championship* non è quanto di più leggero si possa installare su un computer. Per non far scendere il frame rate sotto il livello di guardia, bisogna scordarsi di correre con i requisiti minimi, a meno di non eseguire il gioco con una risoluzione imbarazzante e disattivare tutti gli effetti di post processing. La nostra prova è stata eseguita alla risoluzione di 1680x1050 in ambiente Windows XP su un Intel Core 2 DUO E8400 con 3 GB di RAM e una GeForce 9800 GTX. Con tutti gli effetti attivati il gioco non è sceso quasi mai sotto i 30 FPS. Gli unici sporadici rallentamenti sono stati riscontrati in caso di gara con pioggia, nelle fasi iniziali con tutti i piloti visibili sullo schermo dopo il via.

	Radeon X1950	GeForce 8800 GT/ Radeon 4850	Radeon 4870/ GeForce GTX 265	Radeon 4870 X2/ GeForce 285	SLI/ CROSSFIRE
Single Core	1280x1024	1440x900	10680x1050	1920x1080	2560x1600
Dual Core	1280x1024	1440x900	10680x1050	1920x1080	2560x1600
Quad Core	1280x1024	1440x900	10680x1050	1920x1080	2560x1600



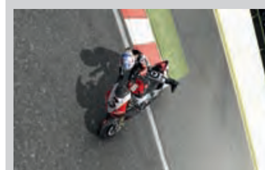
La grafica si esprime al massimo quando si prendono in considerazione le tute dei centauri.



Il circuito di Salt Lake City è pervaso da una luce solare molto particolare, che non ha eguali sui tracciati europei.

CADUTE DI STILE

Le animazioni presenti in *SBK09* sono molto credibili in fase di guida. I piloti si muovono in sella con la dovuta elasticità, ma diventano più simili a manichini quando cadono. I movimenti durante i ruzzoloni sono troppo legnosi.



APRITE L'OMBRELLO

Visto il pubblico di maschietti cui il gioco è dedicato, non possiamo che salutare con soddisfazione le numerose "ombrelline" che accompagnano i piloti sulla griglia di partenza. Le ragazze sono davvero bellissime!



Bene, di grafica in *SBK09* ce n'è tanta, nel senso che ci sono parecchi aspetti di cui discutere. Le prime opzioni in tale ambito vanno selezionate ancora prima dell'avvio del gioco, quando nella schermata introduttiva vengono elencati gli effetti di post processing che è consentito attivare: nebbia, effetto bagnato e motion blur tra i più coreografici. Per riuscire a correre senza far battere in testa il motore di gioco, bisogna avere a disposizione un computer parecchio spinto, proprio come quello su cui è stata eseguita la prova per la nostra recensione. Il nostro PC (Core 2 DUO 3 GHz, 3 GB RAM, GeForce 9800 GTX) ci ha permesso di attivare tutto l'attivabile e di non costatare alcun rallentamento in fase di gara, neppure in condizioni meteorologiche infelici. Le nuvole d'acqua sollevate dalle moto e le gocce di pioggia che scivolano sul monitor esaltano la verosimiglianza e, al contempo, non rendono improba la prova del pilota. Sotto gli scrosci d'acqua, nella vita vera, la visibilità è ben più ridotta, ma Milestone ha trovato il giusto compromesso tra realismo e giocabilità.

Gli elementi di contorno dei tracciati sono costituiti da un giusto numero di poligoni e rispecchiano gli scenari che attorniano i circuiti reali, ma non fanno mai gridare al miracolo, proprio come accadeva con l'edizione 2008. La qualità e la quantità di dettagli sono aumentate rispetto al passato, anche per quanto concerne la resa dell'asfalto, dell'erba e del terreno delle vie di fuga, senza però riuscire a dare una visione d'insieme prodigiosa. A nostro parere, tuttavia, questo non va visto come un difetto del gioco: si tratta, più correttamente, di una scelta atta a garantire la fluidità, di conseguenza la giocabilità, che è in ultima istanza ciò che davvero conta in un gioco di guida. Inoltre, nel contesto del realismo è meglio privilegiare il disegno corretto dei tracciati, in modo che a ogni curva digitale corrisponda effettivamente la sua controparte d'asfalto. Qui, Milestone ha svolto un lavoro egregio, seppure non supportato da sistemi di rilevamento avanzati quali le misurazioni laser, ma lavorando sulla base dei disegni CAD dei tracciati.

La grafica delle piste è indubbiamente un aspetto importante, ma ancora di più lo è quella delle moto e dei piloti, anche perché

FUORI CONTROLLER
Affrontare le staccate e le curve mozzafiato di *SBK09* con la tastiera è inutile. Attenzione, è inutile e non impossibile, perché si può portare a casa la vittoria ai livelli di simulazione e difficoltà più bassi anche con i tasti direzionali, ma per divertirsi sul serio ci vuole un controller analogico, tipo quello di Xbox 360 per Windows.



Visuale interna, gocce e nuvole di pioggia, tanti piloti in pista e dettagli al massimo sono prerogativa di un PC potente.



Le moto sono semplicemente perfette e si guidano senza problemi ai livelli di difficoltà meno elevati.


Le cadute possono avere esiti catastrofici: da pochi danni che pregiudicano le prestazioni della moto, al completo ritiro dalla gara.

ONLINE
Quando pensate di avere imparato a guidare da campioni, non esitate a correre online sui server di GameSpy. Per accedere al servizio avrete bisogno di un ID GameSpy.

questi ultimi sono sempre "fissi" sullo schermo, mentre lo scenario scivola via veloce e si lascia esaminare nei dettagli solo quando si sta fermi. Se si posa lo sguardo sulle tute, lo spettacolo è garantito: sono un florilegio di pieghe realistiche, di giochi di luce esaltati dall'eventuale effetto bagnato e, soprattutto, sono coperte di loghi e pubblicità ufficiali. Lo stesso discorso vale per le moto, impeccabili nelle carene addobbate con gli sponsor ed estremamente credibili per quanto concerne i componenti meccanici. Il lavoro eseguito sulle texture di questi ultimi è notevole, al punto che si riesce quasi a sentire con le dita la differenza tra le superfici in lega e in carbonio.

La soddisfazione per le pupille, poi, esplode in un tripudio di imperfezioni (volute) e graffi quando si corre con la visuale dal cupolino e si possono osservare i punti di fissaggio dei semi-manubri, il tappo del liquido dei freni e il bagliore isterico dei led che seguono i giri del motore, particolari ricostruiti dagli sviluppatori sulla base delle moto vere. Ecco, quindi, l'indicatore tutto digitale della Kawasaki, con la sua barra di cristalli liquidi che asseconda il polso di Makoto Tamada e che pare fluttuare in un cupolino minimalista; di contro, la strumentazione più ricca dell'Aprilia di Max Biaggi, dove è ancora presente il contagiri analogico, che fa tanto racing.

Le moto sono così belle, che è proprio un peccato rovinarle. Un peccato dal quale, tuttavia, non ci si può esimere, visto che

> **"Le moto sono così belle che è un peccato rovinarle"**

in *SBK09* i danni causati dalle cadute non solo incidono sulle prestazioni dei bolidi, ma sono anche evidenziati da strisciate e ammaccature. Le stesse si ritrovano anche sulle tute dei piloti, anch'essi soggetti a danni che possono, nel caso di capitomboli più gravi e reiterati, portare all'abbandono della gara.

L'argomento danni è perfetto per introdurre il tema del modello di guida.

OPERAZIONE CHIRURGICA

I box della Superbike sembrano più delle sale operatorie, che delle officine meccaniche. L'ordine e la pulizia regnano sovrani, con tanti vantaggi per noi giocatori. In *SBK09* troviamo un ingegnere pronto a darci delle indicazioni sul migliore setup della moto in base al tipo di circuito e alla condizioni atmosferiche, un tecnico addetto alla telemetria che esamina nei dettagli le nostre prestazioni in pista e, chiaramente, un gruppo di meccanici pronti ad assecondare le nostre richieste in fatto di configurazione del bolide.



I meccanici intervengono su sei aspetti della moto, ma se non sappiamo come muoverci ai box accontentiamoci del setup di base.



L'ingegnere esamina la nostra telemetria e ci fornisce indicazioni utili per la configurazione della moto.

Diciamo subito che i parametri di realismo sono configurabili nei dettagli, per consentire ai giocatori di trovare il compromesso tra simulazione e arcade. Al massimo livello di giocabilità, *SBK09* equivale a una corsa con le macchinine





L'indicatore con la freccia anticipa la prossima curva. È rosso perché siamo in ritardo con la staccata!







Le icone nell'angolo in basso a destra sono spente, quindi la nostra moto è in perfette condizioni.

delle giostre: è come inserire un gettone e filare da pazzi infischiandosene dell'inerzia, dell'attrito e del baricentro. È anche una cosa molto divertente, perché non dobbiamo dimenticarci che di un videogioco stiamo parlando, quindi ben venga l'immediatezza che si porta dietro la possibilità d'improvvisare e correggere le traiettorie di curva e di azzardare sorpassi "illegali". In tale ambito è sempre consentito aumentare l'abilità degli avversari, per apprezzare come gli attori principali abbiano una guida più o meno aggressiva e come si trovino a proprio agio su determinati tracciati.

Tuttavia, la gara vera, quella dove bisogna avere il polso sensibile per non soccombere, inizia solo quando si disattivano gli aiuti alla guida (controllo trazione, frenata potenziata), quando il peso del pilota influisce sul bilanciamento della moto, quando le collisioni causano danni rilevanti... Insomma, quando si inizia a fare maledettamente sul serio e, prima di scendere in pista, ci si trova a intervenire manualmente sul setup della moto ai box, secondo i consigli del proprio ingegnere.

Correre in configurazione Estrema è un incubo che si evolve, molto lentamente, in un idillio. Siete avvisati: ci vogliono ore di pratica solo per non uscire di pista e settimane per iniziare a correre su tempi accettabili. Prima di vincere una gara passeranno mesi.

Mesi spesi a superare il problema dell'assenza della sensazione di pericolo: è questo l'elemento che, inizialmente, rende più difficile correre in digitale di quanto non sia farlo davvero in pista. Nel primo caso, si è sempre portati a cercare il limite e, quando non si è bravi, lo si oltrepassa senza neppure accorgersene; nel secondo, si fa appello all'istinto di conservazione e, magari, si frena per tempo. *SBK09* non può, per ovvi motivi, inculcare nei giocatori la minaccia del pericolo e si limita a fornire un livello di simulazione estremamente credibile: se cadendo come si cade in *SBK09* ci si procurassero le fratture dei veri piloti, chi mai vorrebbe giocare?

Primoz Skulj



IN ALTERNATIVA...

Superbike 2001,
Ott 00, **9**
Una pietra miliare della simulazione su due ruote. Eccezionale per i suoi tempi, non del tutto superato oggi.

MOTOGP 08,
Dic 08, **7**
Un buon gioco basato sulla licenza della MotoGP, per rivivere le gesta di Valentino & Co.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.sbkthegame.com**

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB PS 3.0, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU Dual Core, Scheda 3D 512 MB, connessione a Internet**
- Multiplayer **Internet**

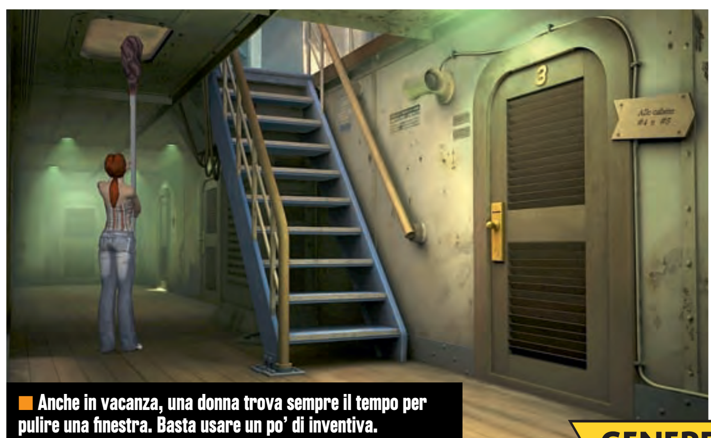
- Livello di simulazione regolabile
- Licenze ufficiali del campionato 2009
- Ottima grafica per danni su moto e piloti

- I circuiti non sono dettagliatissimi
- Le animazioni delle cadute sono "finte"
- I requisiti di sistema sono elevati

SBK09 **non è esente da critiche, concentrate sulla grafica dei circuiti e sulle animazioni dei piloti durante le cadute. Ma il gioco vero, quello fatto di staccate e pieghe a livello dell'asfalto, gode di un modello di guida versatile, che sa essere tanto permissivo quanto esigente.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	PISTE
7	7	8	8	8	8



Anche in vacanza, una donna trova sempre il tempo per pulire una finestra. Basta usare un po' di inventiva.



Mentre Nina se la "spassa" in crociera, Max si trova a tu per tu con gli autoctoni indonesiani.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

SECRET FILES 2: PURITAS CORDIS

Il vostro cuore è abbastanza puro per questa avventura grafica?

IN ITALIANO

Puritas Chordis **è tradotto in italiano per quanto riguarda testo a schermo, manuale, sottotitoli e persino le scritte presenti nello scenario (per esempio, cartelli). Il doppiaggio, invece, è stato mantenuto in lingua inglese: poco male, visto che il lavoro svolto dagli attori stranieri è senz'altro di buona qualità.**



QUANDO si è il protagonista di una serie di un'avventura grafica di discreto successo, basata su una serie di misteriosi quanto inquietanti avvenimenti, l'inconveniente in cui si rischia facilmente d'incappare è ritrovarsi alla mercé di ogni sorta di stranezze.

Basta che agli sviluppatori venga la malaugurata (si fa per dire) idea di creare un secondo capitolo della saga et voilà: ecco che un nuovo mistero torna a disturbare i sogni dell'eroe o dell'eroina di turno. In questo caso, diremmo di entrambi. Già, perché nonostante la serie di *Secret Files* abbia come protagonista di punta la graziosa Nina Kalenkov, è bene non dimenticare che ad affiancare le sue indagini c'è sempre il vigile fidanzato Max.

Dopo aver dovuto affrontare lo spinoso mistero di Tunguska, aver smesso gli indumenti pesanti a prova di Siberia e soprattutto, dopo aver rotto con il suo partner, la povera Nina ha deciso di prendersi una vacanza e imbarcarsi in una crociera. Purtroppo, i guai e gli omicidi la inseguono come se fosse la signora Fletcher in "La signora in giallo" e quella che doveva essere una tranquilla vacanza anti-stress si trasforma in una nuova indagine. Così, i passeggeri a bordo della nave iniziano ad assumere atteggiamenti sospetti e, a breve, a morire misteriosamente uno dopo l'altro, alla stregua dei personaggi di "Dieci piccoli indiani" di Agatha Christie. A questo, se vogliamo, aggiungiamo anche un pizzico di mistero religioso, con tanto di sette e predicatori (tema tanto caro agli scrittori e sceneggiatori moderni) e il gioco è fatto.

Omicidi a parte, il viaggio non potrebbe essere più gradevole, visto che avviene, appunto, in compagnia della bella Nina. Nei primi minuti di gioco, l'argomento della vicenda verrà

> **"Riesce a catturare e interessare il giocatore"**

introdotto mettendovi nei panni di un sacerdote che si ritrova coinvolto nel ritrovamento dell'immancabile manoscritto antico foriero di guai. In breve, quindi, prenderemo il controllo di Nina in partenza per la sua crociera. I problemi non si fanno aspettare: il bagaglio di Nina viene scambiato con quello di un altro passeggero, una misteriosa donna mente a proposito di un diverbio avvenuto in cabina e, dopo una colluttazione, qualcuno cade in mare.

Frattanto, Nina scopre l'esistenza di una setta chiamata Puritas Cordis, che predica l'avvento di catastrofi e sciagure, mettendo in guardia tutti gli abitanti del pianeta dall'imminente fine dello stesso. Per fortuna, tutte queste tragedie non impediscono a Nina di conservare il suo senso dell'umorismo e il suo caratterino impertinente e l'atmosfera del gioco scorre allegra e piacevole.

Nonostante l'apparente rottura con il fidanzato Max, quest'ultimo svolge ancora il ruolo di personaggio principale. Infatti, ci recheremo con lui presso un tempio indonesiano che sarà in qualche modo legato con la misteriosa setta che dà il titolo al gioco. Ai capi opposti del mondo, la coppia unirà i propri sforzi per riuscire, ancora una volta, a venire a capo di questa intricata vicenda,



SNOOP KEY

Come nel precedente capitolo della serie, *Secret Files: Il Mistero di Tunguska*, gli sviluppatori hanno omaggiato i giocatori di una comoda (fin troppo) opzione per far sì che nessun oggetto sfugga alla loro attenzione. Premendo la barra spaziatrice sulla tastiera, o cliccando l'apposita opzione del menu, avrete modo di vedere evidenziati per qualche secondo tutti gli oggetti dell'ambiente da esaminare, raccogliere o usare. Se proprio non riuscite ad andare avanti nel gioco a dispetto della cosiddetta Snoop Key, potrete contare sulla presenza dei suggerimenti presenti fra le pagine del diario.







Visiterete le stesse ambientazioni sia con la luce del giorno, sia di notte.





Il primo personaggio che impersonerete è un sacerdote. Nel corso del gioco, avrete modo di vestire i panni di soggetti diversi, oltre ai due eroi principali.

OGGETTI E ARGOMENTI

Per richiamare l'inventario basta muovere il mouse nella parte inferiore dello schermo. Qui apparirà una banda orizzontale in cui sono presenti tutti gli oggetti a disposizione del giocatore, fra cui scorrere usando le frecce laterali. In occasione dei momenti di dialogo con gli altri personaggi, l'inventario conterrà immagini evocative degli argomenti di discussione disponibili.





Puritas Cordis è il nome di una setta che predica la fine del mondo e, a quanto pare, è responsabile delle recenti catastrofi mondiali.

UN CLIC DEL MOUSE

Per rendere agile e veloce l'esplorazione degli scenari e la risoluzione degli enigmi, le opzioni di interazione con gli oggetti (e i personaggi non giocanti) sono due: esamina e interagisci, affidate rispettivamente al pulsante sinistro e destro del mouse. Con un solo clic, quindi, si potrà decidere di ricevere una descrizione dell'oggetto in questione o usarlo/combinarlo/muoverlo, eccetera.

contando anche sull'aiuto di una serie di personaggi secondari (alcuni dei quali verranno occasionalmente controllati dal giocatore).

Sebbene, questa volta, la trama di *Secret Files* non faccia riferimento a un fatto di cronaca realmente accaduto, la vicenda presenta comunque un impianto narrativo solido e riesce a catturare e interessare il giocatore. Gli enigmi proposti non si discostano dalla media, pertanto, non si rivelano particolarmente difficili: dovrete usare gli oggetti dell'inventario con lo scenario, costruire marchingegni di fortuna in stile McGyver e risolvere indovinelli. Tutto di solito, insomma, ma costruito con il mestiere di chi sa bene come confezionare un'avventura grafica mai noiosa e frustrante.

Per evitare al giocatore di doversi mettere alla ricerca degli oggetti più piccoli, è presente una comoda opzione che, grazie alla semplice pressione del tasto SPAZIO, indica con un'apposita icona tutti gli elementi dello scenario con cui interagire. Come già detto in occasione della recensione del primo episodio della serie, però, la tentazione di ricorrere troppo spesso a questo espediente è sufficientemente alta da rischiare di inficiare il piacere dell'esplorazione. Senza contare che, nei momenti più "difficili" (ammesso che ce ne siano realmente) è persino disponibile consultare un diario con suggerimenti più o meno velati su come proseguire.

Secret Files 2: Puritas Cordis, riesce a convincere anche grazie a una veste grafica migliorata sia dal punto di vista della realizzazione di scenari e modelli dei personaggi, sia per via di un taglio registico più evidente, che si concretizza, per esempio, nell'uso della visuale di gioco (sempre in terza persona) per avvicinarsi in tempo reale ai personaggi nel corso dei dialoghi. Un gioco consigliato agli appassionati di avventure grafiche D.O.C., di misteri, ma anche per coloro i quali desiderano vivere una vicenda tutto sommato spensierata e animata da personaggi simpatici e arguti.

Elisa Leanza



IN ALTERNATIVA...

Secret Files: Il Mistero di Tunguska, Nov 06, 6
Il primo capitolo della serie aveva, in nuce, le caratteristiche per essere un buon titolo, ma non soddisfaceva in pieno. Da provare, prima di giocare *Puritas Cordis*.

Runaway 2, Lug 07, 7½
Nuova avventura per un'altra coppia di cuori delle avventure grafiche: Brian e Gina sono tornati portando un'imperdibile ventata di ironia.

info ■ Casa **Deep silver** ■ Sviluppatore **Fusionsphere System** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.secretfiles-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 800 MHz, 32 MB RAM, Scheda 3D 16 MB, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
- Multiplayer **No**

Pro:
- Trama interessante
- Grafica migliorata
- Enigmi divertenti

Contro:
- Personaggi poco carismatici
- Difficoltà bassa
- Dialoghi deboli

Un'avventura grafica divertente, abbastanza semplice da portare a termine, ma gradevole da giocare nonostante non possieda alcuna caratteristica in grado di elevarla all'eccellenza. Da non perdere se avete apprezzato il primo episodio.

7

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	7	7	7	7	7


Le illustrazioni delle carte sono realizzate ad arte, e invogliano a completare la propria collezione.


Prima di entrare in missione, è possibile bighellonare in una lobby per provare le proprie creature e i propri incantesimi.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE ONLINE

BATTLEFORGE

La fucina di EA Phenomic fonde strategia e carte collezionabili.

L'INGLESE È ESSENZIALE

Tutti i testi di *BattleForge*, compresi quelli delle carte, sono in inglese, che tra l'altro impera anche nella stragrande maggioranza delle chat. Come in molti giochi esclusivamente online, dunque, una buona conoscenza della lingua di Shakespeare è fondamentale. Solo il manuale è in italiano.

QUESTO mese, il panorama dei giochi PC si arricchisce con due RTS fuori dal comune, che schivano bellamente molte delle convenzioni del genere per proporre un approccio tanto inusuale quanto interessante.

Da una parte c'è *BattleForge*, un audace esperimento che mescola la strategia in tempo reale con un sistema di carte collezionabili, in tutto e per tutto simile a quello del celebre "Magic the Gathering"; dall'altra c'è *Demigod*, recensito su questo stesso numero ed erede spirituale del mitico *Defense of the Ancients* di *Warcraft 3*.

Gli sviluppatori di *BattleForge* hanno progettato un totale di duecento carte, suddivise equamente tra quattro colori: rosso (fuoco), blu (gelo), verde (natura) e viola (ombra). Il giocatore crea tutti i mazzi che vuole attingendo alle sue carte, arrivando ad averne un massimo di venti per ognuno. Va da sé che ci sono carte comuni, non comuni, rare e ultrarare, e che ottenere quelle più forti può essere una questione di fortuna o di denaro. Il modo principale per averne di nuove, infatti, è investire i propri punti BattleForge per acquistare dei Booster pack, le classiche bustine, o di contrattare con altri giocatori grazie alla casa d'aste. Installando *BattleForge* la prima volta otterrete una selezione di carte di base e 3.000 punti da spendere a piacimento. Se utilizzati con un po' di senno, vi consentiranno di godere del gioco a lungo, soprattutto senza mettere nuovamente mano al borsellino. Già, perché dopo i primi 3.000, i punti BattleForge costano soldi del mondo reale, con delle tariffe che abbiamo elencato con precisione altrove in queste pagine.

In ogni caso, almeno in queste fasi iniziali della comunità online, vendere alcune carte è estremamente vantaggioso, visto che ogni bustina contiene almeno una rara, e che i giocatori più accaniti pagheranno volentieri il prezzo di un nuovo booster pack anche solo per mettere le mani sulla singola creatura che serve a completare il loro mazzo.

Non dimentichiamo però che, come tutti i giochi di carte collezionabili, *BattleForge* rischia di diventare un hobby costoso: le belle illustrazioni e i diversi effetti in gioco spingeranno alcuni a fare i salti mortali per completare la collezione, sforando tragicamente il budget di 3.000 punti ottenuto in partenza. Inoltre, data la struttura rigorosamente online di *BattleForge*, è lecito aspettarsi che in futuro arrivino delle espansioni con altre carte, proprio come succede nel mondo di "Magic the Gathering".

> **"Il mondo online è particolarmente competitivo"**

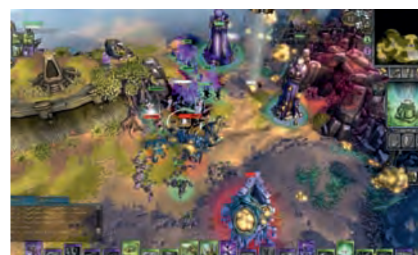
MA QUANTO MI COSTI?

Un booster pack, contenente 8 carte (con un numero fisso di rare e non comuni) costa 250 BattleForge point, mentre un "pacchetto" con 6 booster pack ne costa 1.250. Alla prima installazione si ricevono 3.000 punti, che poi possono essere acquistati alle seguenti tariffe:
500 punti per 4,99 euro
1.000 punti per 9,99 euro
2.250 punti per 19,99 euro
Facendo un paio di conti, dunque, un singolo booster pack costa circa 2,50 euro: un prezzo accettabile, ma che, data la natura esclusivamente online delle carte, poteva anche venire ritoccato verso il basso.

In termini di gioco, questo bizzarro sistema comporta una varietà tattica decisamente fuori dal comune. Come scrivevamo, ognuno ha modo di creare tanti mazzi diversi, composti da un massimo di venti carte. Ognuna delle proprie risorse, in teoria, è accessibile sin dall'inizio della partita, ma per utilizzarla bisogna possedere un numero appropriato di sfere di potere, che si ottengono conquistando dei punti in giro per le mappe.

Alle suddette sfere va attribuito un colore, legato a quello delle carte che si desiderano utilizzare; di conseguenza, le creature e gli incantesimi più potenti





NON SOLO CREATURE

Le carte di *BattleForge* includono creature, strutture di supporto (non equiparabili a delle vere e proprie basi), incantesimi e potenziamenti. Anche da questo punto di vista, ricordano la struttura di "Magic the Gathering".





Alcune carte sono incantesimi ad area, che colpiscono solo i nemici o anche i propri alleati secondo i casi.





SOLO ONLINE

BattleForge è un gioco online e, come tale, necessita di una connessione a Banda Larga. Ci sono alcune missioni affrontabili in singolo, ma il vero senso delle meccaniche di gioco emerge nelle modalità cooperative o competitive. Internet serve anche a comprare le carte, i booster pack e a versare i soldi veri da convertire in punti BattleForge, la valuta con cui avvengono tutte le microtransazioni.



Le battaglie diventano molto affollate, ma è sempre chiaro quello che sta succedendo.

INGORDI!

Certi giocatori non hanno ben chiaro il concetto di cooperazione e rovinano alcune missioni non condividendo le sfere di potere con i propri alleati. Una buona comunicazione è fondamentale, specie ai livelli più alti.

ALL'ASTA!

La casa d'aste consente di vendere e acquistare le proprie carte, ma al momento soffre di un'interfaccia ben lontana dalla perfezione. Non è possibile, infatti, filtrare i risultati delle ricerche in base al tempo mancante alla chiusura delle aste, funzione che la community chiede già a gran voce.

entreranno in gioco solo nelle fasi più avanzate degli scontri. Da notare come le sfere siano permanenti, mentre il potere necessario per alcune evocazioni si esaurisce e si ricarica attraverso alcuni pozzi disseminati per le mappe, la cui conquista è, di conseguenza, un obiettivo cruciale.

Per il resto, *BattleForge* si comporta come un normale gioco strategico in tempo reale, con l'unica differenza che non esistono basi da costruire e che le unità sono schierabili in qualunque punto della mappa, a patto che sia sufficientemente vicino a un'altra unità amica. Detto così sembrerà complesso e cervellotico, ma nel giro di un paio di missioni le meccaniche di base risulteranno chiare anche ai principianti. Ciò che, invece, rischia di spaventare i novellini, è la natura strettamente online di *BattleForge*. I giocatori potranno affrontarsi in scontri uno contro uno o due contro due, oppure cooperare per superare un totale di 19 missioni, tutte con tre livelli di difficoltà. Secondo il tipo di mappa, la sfida sarà pensata per 2, 4, 8 o addirittura 12 partecipanti, e darà modo ai più organizzati di combinare diversi tipi di mazzi.

Il lato divertente è che non si è limitati a possedere un mazzo solo e che, quindi, le missioni possono essere affrontate più volte e con ruoli diversi (sfondando le linee nemiche, curando gli alleati, eccetera). L'aspetto negativo è che i più abili esauriranno le sfide in breve tempo, e finiranno con l'annoiarsi della modalità cooperativa, ottima sotto tutti gli altri punti di vista. Inoltre, nonostante imparare le regole sia relativamente facile, la complessità creata dalla vasta gamma di carte disponibili renderà il mondo online particolarmente competitivo, facendo di *BattleForge* un gioco ancor più di nicchia di quanto già non sia.

Comunque, se siete degli appassionati di strategia in tempo reale e vi intrigano i giochi di carte collezionabili, *BattleForge* potrebbe fare al caso vostro, pur non essendo perfetto.

Fabio Bortolotti



IN ALTERNATIVA...

Demigod, Giu 09, 6½
Uno strategico atipico e interessante, al momento macchiato da gravi problemi tecnici online.

"Magic the Gathering"
Celebre gioco di carte collezionabili, capostipite di un intero genere, disponibile anche online sotto forma di *Magic the Gathering Online*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Phenomic** ■ Distributore **EA, Leader, Cidiverte** ■ Telefono **0332/874111, 199106266** ■ Prezzo **€ 44,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.battleforge.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM (1 GB sotto Vista), Scheda 3D 128 MB, 10 GB HD, Internet a Banda Larga**
- Sis Con **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

+ Carte varie e ben realizzate
+ Sistema intrigante
+ Bello da vedere

- Rischia di diventare costoso
- Poche missioni
- Non adatto a tutti

Una intelligente fusione uno strategico in tempo reale e gioco di carte collezionabili. *BattleForge* non è perfetto ed è sicuramente un prodotto di nicchia, ma se siete fan di "Magic" e degli RTS non dovreste esitare e provarlo subito.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
7	8	8	8	7	8


La torre è sicuramente il semidio più riconoscibile di *Demigod*, nonché uno dei più semplici da usare.


Ogni semidio ha delle caratteristiche e delle abilità diverse.

GENERE: RTS MULTIPLAYER

DEMIGOD

Un fantastico gioco strategico in tempo reale multiplayer. Peccato che non funzioni.

IN ITALIANO

I testi di *Demigod* sono tutti tradotti in un buon italiano, mentre i gridi di battaglia e le brevi frasi pronunciate dai semidei sono rimasti in inglese.



Ai tempi di *Warcraft III*, utilizzando il World Editor, alcuni appassionati diedero vita a *Defense of the Ancients* (meglio noto come *DOTA*), uno scenario personalizzato che stravolgeva la natura del mitico strategico in tempo reale di Blizzard, mescolandolo con alcuni elementi tipici dei GdR.

Ogni scontro vedeva due fazioni in lotta con il solo scopo di distruggere l'Ancient, ossia una struttura situata nel cuore della base nemica. L'Intelligenza Artificiale gestiva delle ondate di unità che difendevano i percorsi principali d'accesso ai punti significativi della mappa, mentre i giocatori controllavano un singolo e forte eroe caratterizzato da un preciso campionario di abilità.

C'erano ottanta eroi diversi e, nel corso della partita, era consentito crescere di livello e potenziare il proprio personaggio in base alle esigenze tattiche della partita. *DOTA* divenne un vero e proprio fenomeno nel mondo dei giochi online e, ancora oggi, ha una folta comunità di appassionati. *Demigod*, ultima fatica di Gas Powered Games, ripropone una struttura di gioco pressoché identica a quella appena descritta, cercando nel contempo di essere più immediato e accessibile e puntando tutto sul multiplayer.

Il risultato ottenuto è davvero interessante, e l'approccio adottato dagli sviluppatori è così ragionato e originale che sarebbe ingiusto bollare questo titolo come un banale imitatore di *DOTA*. Appartiene semplicemente allo stesso genere (un po' come *F.E.A.R.* rientra nel gruppo dei discendenti di *Doom* e di *Quake*) e, nel giro di poche partite, si rivela in tutta la sua unicità. Prima di ogni partita, i giocatori scelgono un semidio tra gli otto disponibili. Quattro sono "gli assassini", formidabili combattenti in grado di sbaragliare i normali soldati e di dare del filo da torcere ai propri simili. Gli altri quattro sono "i generali", meno forti e resistenti, ma capaci di evocare alcune unità di supporto.

Ogni squadra, composta da tre o quattro giocatori, ha delle fortificazioni e delle torrette, un negozio per acquistare oggetti e pozioni, e una fortezza da difendere. Per la mappa si trovano anche delle bandiere da conquistare e delle miniere che forniscono prezioso oro a chi le controlla. Gli obiettivi delle quattro modalità disponibili variano sensibilmente (si passa dal "distruggi la fortezza nemica" al "vince chi uccide per primo X semidei"), ma tutti gli elementi delle otto mappe sono sempre fondamentali alla vittoria. Ancor più interessante: un giocatore può investire oro per migliorare la cittadella della propria squadra, fornendo bonus a tutti i suoi alleati, sacrificando così del denaro con cui avrebbe invece acquistato delle preziose pozioni. Inoltre, mano a mano che si prosegue nella partita, si sale di livello e si ha modo di scegliere una serie di abilità da una struttura ad albero. Ogni semidio ha le sue e il percorso evolutivo scelto influenza radicalmente lo stile di combattimento da adottare. Siamo sì alle prese con uno strategico in tempo reale, ma come vedete non ci sono strutture da costruire e ci si focalizza sul controllo di un'unica unità, che cresce e si sviluppa proprio come in un gioco di ruolo.

> **"È impossibile trovare una partita online funzionante al 100%"**

Demigod è un po' come un minuscolo *World of Warcraft*, con la differenza che non siamo in un mondo persistente, che le mappe sono relativamente piccole, e che tutto si svolge alla velocità della luce, con passaggi di livello ogni pochi minuti. La profondità delle meccaniche di

I SEMIDEI

Gli otto semidei di *Demigod* sono radicalmente diversi tra loro e impongono tattiche e stili appropriati, che cambiano tra l'altro in base al percorso di abilità che si sceglie in ogni partita. Gli appassionati di MMORPG, e MMOG in generale, riconosceranno varie tipologie di personaggi (per usare il termine tecnico, individueranno subito i tank, i DPS, gli healer, eccetera), ma anche i principianti si abitueranno rapidamente alle varie differenze. Inoltre, gli sviluppatori promettono che presto distribuiranno gratuitamente dei semidei aggiuntivi.



LA GRAFICA

Il motore di *Demigod* è in grado di girare anche senza un PC troppo potente, ma se avete un computer all'altezza resterete stupiti dalla grafica, osservando l'accortezza di impostarla sui settaggi massimi. *Demigod* è una vera gioia per gli occhi.






I semidei possono lottare tra loro, ma anche accanirsi contro le unità semplici del nemico.






Le partite possono ospitare fino a due squadre da 5 giocatori, ma sono disponibili anche mappe più piccole, per partite in 3 contro 3.


Demigod è un RTS, ma non ci sono basi da costruire. Bisogna semplicemente distruggere le fortificazioni nemiche.

INTERNET RICHIESTO

Demigod non ha DRM di nessun tipo, ma per ottenere gli aggiornamenti ufficiali bisogna registrarsi e utilizzare Impulse (www.impulsedriven.com), piattaforma cui si appoggia anche il gioco online. Di conseguenza, una connessione a Internet è fondamentale.

IN SOSPESO

Al momento, considerando i problemi tecnici sottolineati nella recensione, ci vediamo costretti ad attribuire a *Demigod* un voto di poco superiore alla sufficienza, quando in realtà ci sono potenzialità per un grande gioco. Torneremo a parlarvi di *Demigod* in un Extended Play (nella rubrica Next Level), nel caso auspicabile che Gas Powered Games riesca a risolvere i gravi problemi che affliggono le modalità online.

gioco è sorprendente, e le tante opzioni regolabili prima di ogni partita, unite a delle Intelligenze Artificiali molto valide, garantiscono a *Demigod* una longevità fuori dal comune.

Purtroppo, però, numerosi problemi offuscano questo titolo, che altrimenti si sarebbe meritato un otto e mezzo o addirittura un nove tondo tondo. Siamo alle prese con un gioco centrato al 100% sul multiplayer che, un po' come un *Unreal Tournament*, si realizza pienamente solo durante le sfide online. In solitario è possibile allenarsi con delle semplici schermaglie contro le ottime Intelligenze Artificiali, ma, considerando la bellezza delle ambientazioni e il fascino dei semidei, si sente la mancanza di una campagna in singolo vera e propria, che magari sviluppi un qualche tipo di trama.

Riguardo il multiplayer, invece, stupisce la completa assenza di un tutorial, scelta che stride con la profondità delle meccaniche alla base delle partite. È vero che *Demigod*, nonostante le apparenze, è piuttosto immediato (nonché infinitamente più accessibile di *DOTA*), ma i principianti totali potrebbero sentirsi spaesati, se buttati nella mischia senza uno straccio d'addestramento.

Il vero problema, comunque, riguarda una serie di bug e di problemi che rendono difficile il gioco online. Dopo un lancio disastroso, durante il quale era praticamente impossibile affrontare una partita online, Gas Powered Games si è data da fare per aggiornare *Demigod* e sistemare tutti gli errori. Peccato che, mentre scriviamo questo articolo, sia ancora pressoché impossibile trovare una partita online funzionante al 100%.

Le attese sono lunghe e, spesso, conducono semplicemente a un messaggio di errore, e quando si riesce a giocare sono un po' troppo frequenti i problemi di lag (il ritardo nella ricezione e trasmissione dei dati). Essendo *Demigod* sostanzialmente un gioco online, il fatto che le modalità online non funzionino lo rende decisamente poco appetibile. È un vero peccato, perché quando tutto funziona a dovere, il nuovo nato di Gas Powered Games mostra un potenziale enorme. Ci auguriamo che gli sviluppatori riescano a risolvere tutti i problemi in tempi ragionevoli, dandoci l'occasione di dare a *Demigod* una seconda possibilità.

Fabio Bortolotti 

IN ALTERNATIVA...

Defense of the Ancients
Il celeberrimo scenario di *Warcraft III*, gratuito. Per saperne di più, visitate: **www.dota-allstars.com/faqs.php**

BattleForge, Giu 09, **7½**
Un particolare RTS che sfrutta un sistema basato su carte collezionabili, un po' come quelle di "Magic The Gathering".

info ■ Casa **Stardock** ■ Sviluppatore **Gas Powered Games** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.demigodthegame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 8 GB HD, Internet, Impulse**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet (attraverso Impulse)**

- Avvicinabile dai principianti
- Meccaniche profonde
- Ottima I.A.

- Problemi tecnici nel gioco online
- Niente tutorial
- Niente campagna single player

Un RTS centrato solo sul multiplayer, molto interessante e con una profondità invidiabile. I gravi problemi che affliggono il gioco online, al momento, ci spingono a esprimere una votazione inferiore alle sue potenzialità. Speriamo che *Demigod* riesca a risolverli al più presto.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER ONLINE
8	8	9	8	9	4





■ In *Tales of Valor* potremo controllare con maggiore precisione il fuoco dei mezzi e i tipi di munizioni usate.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

COMPANY OF HEROES TALES OF VALOR

Gli eroi della Seconda Guerra Mondiale narrano tre racconti di guerra moderatamente interessanti.

IN ITALIANO

***Tales of Valor* è disponibile tradotto nella nostra lingua: confezione, manuale e programma. Le voci non sono doppiate, ma è possibile attivare i sottotitoli italiani sia nel gioco, sia nelle scene d'intermezzo. Oltre che in negozio, ToV è reperibile sui servizi di distribuzione digitale Steam e Impulse. Abbiamo provato la nostra copia in formato DVD su un PC in cui era presente un'installazione da Steam di *Company of Heroes* e *Opposing Fronts*, e i titoli sono stati riconosciuti: l'integrazione dei tre giochi è avvenuta senza problemi.**



DA qualche anno, *Company of Heroes* è uno dei titoli di maggior successo nel genere degli strategici in tempo reale.

Ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, nel corso della campagna per la liberazione della Francia, ha saputo portare nel settore una ventata di aria fresca grazie a un sistema innovativo di "controllo del territorio": invece che raccogliere risorse e ricercare tecnologie, le due parti (Americani e Wermacht) ricevono carburante, munizioni e uomini in base ai settori controllati dalle loro truppe – e spendono quindi tali risorse per espandere le proprie armate. La prima espansione, *Opposing Fronts*, installabile sia separatamente, sia insieme al primo titolo, ha aggiunto all'ordine di battaglia gli Inglesi e la Panzer Elite (un nome collettivo per indicare le formazioni corazzate di punta dell'esercito tedesco, come la Panzer-Lehr).

Con *Tales of Valor*, seconda espansione (ancora una volta "stand alone", ovvero giocabile senza che sia necessaria la presenza di uno dei primi due titoli), la serie prova a concentrarsi su singoli episodi di rilievo avvenuti durante la guerra. Eventi che, in alcuni casi, coinvolsero un pugno di uomini o qualche veicolo da battaglia. L'ambientazione non cambia (sempre la Francia del 1944) e alla base del gioco troviamo ancora le quattro fazioni già incontrate, ma il nuovo titolo aggiunge due nuove unità a ciascuna di esse – anche se il loro impiego è soggetto a una malaugurata limitazione.

In single player, *ToV* offre tre campagne composte ciascuna da altrettanti scenari collegati da una trama. Ognuna di esse ricostruisce un episodio realmente avvenuto durante la campagna di Francia

> "Le tre campagne possono essere completate in poche ore"

(le "storie di valore" del titolo) e l'enfasi è posta sull'azione di pochi mezzi e una manciata di uomini. Come a sottolineare il fatto che stiamo osservando azioni tipiche di una partita a *CoH* "ingrandite" da un'immaginaria lente, *ToV* aggiunge una serie di comandi che consentono di microgestire meglio le azioni delle unità ai nostri ordini, come la scelta del munizionamento dei cannoni (esplosivo o perforante), la possibilità di avvalersi, per un tempo limitato, di capacità speciali dovute all'addestramento (tattiche di assalto con granate più efficaci, "scatti" di corsa sul campo di battaglia...) e perfino l'opportunità di "resuscitare" compagni abbattuti in battaglia interrompendo l'azione di una squadra e chiamando, con l'apposito comando, un medico di guerra (in realtà, sarà uno degli altri ad assumere questo ruolo); tale figura è quindi in grado di rattoppare (immaginiamo con poteri mistico-taumaturgici) *qualsiasi* tipo di ferita, incluse quelle causate da cannonate a bruciapelo.

Nella nostra recensione di *Men of War*, il bel RTS tattico ambientato nella Seconda Guerra Mondiale di 1C Company (GMC di aprile 2009), concludevamo notando che *Company of Heroes* avrebbe fatto bene a iniziare a guardarsi alle spalle. *Tales of Valor* sembra, a tutti gli effetti, la risposta di THQ alle innovazioni introdotte da 1C. Nel fare questo, però, gli sviluppatori sono andati a infilarsi in tutta una serie di problemi. Il primo è che *MoV* copre numerosi periodi e



STORIE DI GUERRA

Le azioni raccontate nelle tre campagne del gioco si ispirano a eventi reali, anche se nel "narrarle" con il motore di *CoH* sono state prese diverse libertà. Quella che lascia più perplessi è Tiger Ace, ispirata alla famosa azione in cui l'asso carrista tedesco Michael Wittman distrusse con il suo Tigre un'intera colonna corazzata inglese presso Villers-Bocage. Innanzitutto, per ragioni incomprensibili, il personaggio che "interpretiamo" non si chiama Wittmann, ma Voss; e chiunque sappia come si svolse l'azione reale (ricostruita non solo da molti documentari, ma anche in wargame come *Combat Mission*) noterà che *ToV* non rispecchia molto quanto accadde storicamente. Il Ponte narra della sanguinosa battaglia per il controllo della struttura del titolo, ponendoci al comando di due squadre aviotrasportate americane. Sacca di Falaise ci riporta al comando delle unità tedesche, accerchiate nella regione di Falaise dopo lo sfondamento alleato seguito all'operazione Cobra, ed è la più "strategica" tra le campagne: siamo incaricati di difendere interi settori, costruendo unità addizionali e completando mini-missioni per sbloccare nuovi tipi di fanteria e veicoli.





Eliminando avversari e conseguendo obiettivi, il nostro schieramento accumula punti esperienza che possono essere spesi per acquistare nuove abilità.





Alcuni potenziamenti potranno occasionalmente essere "raccolti" dal campo di battaglia.

QUESTO O QUELLO

La maggior parte delle espansioni per gli RTS offre unità nuove da schierare sul campo di battaglia e *Tales of Valor* non fa eccezione, fornendo due nuovi mezzi per esercito. I progettisti, però, hanno subordinato la possibilità di impiegare tali rinforzi a una scelta di progettazione un po' malaugurata. In sostanza, nelle schermaglie e nelle partite in multiplayer il giocatore deve decidere prima di iniziare se sostituire con essi due unità già esistenti. Per esempio, se schiereremo il nuovo carro americano M-18 Hellcat, dovremo rinunciare all'opportunità di mettere in campo il "vecchio" cacciacarri M-10. All'atto pratico, non siamo riusciti a capire come il gioco possa beneficiare da questa limitazione.

COMPAGNI DI TRINCEA

Sul fronte del multiplayer, *Tales of Valor* offre diverse nuove mappe e modalità di gioco. Assalto è uno scontro frontale tra due forze trincerate e si evolve, solitamente, in una grande battaglia frontale senza esclusione di colpi. Panzerkrieg sfrutta al meglio le nuove opzioni tattiche del gioco e inizia con ogni giocatore al comando di un carro; l'obiettivo è di eliminare tutti gli avversari. A rendere coinvolgente quella che, a parole, potrebbe sembrare una giocabilità un po' sterile è la varietà dei mezzi disponibili e delle opportunità di personalizzarli. Infine, Ostruzionismo è una modalità cooperativa in cui i giocatori devono difendere un territorio dall'assalto di ondate di nemici che attaccano da ogni direzione: immaginatevi la Seconda Guerra Mondiale incrociata con "Aliens".





Alcune campagne consentono alla fanteria di "curare" gli uomini della propria squadra che sono stati colpiti – azione rischiosa che richiede tempo.

campi di battaglia della guerra, mentre *ToV* è ancora – dopo anni – impantanato nella Francia del 1944.

Più in dettaglio, è più semplice progettare un titolo con un certo obiettivo in mente (consentire, con lo stesso motore di gioco, sia azioni tattiche con pochi uomini, sia operazioni a livello di battaglione), che cercare di ottenere il medesimo risultato partendo da un gioco originariamente pensato per tutt'altro. In particolare, a *ToV* mancano elementi quali un inventario per i singoli soldati o la possibilità di controllare direttamente i veicoli in modo funzionale. Nella nostra esperienza, gestire direttamente un carro armato o una squadra in *ToV* è stata una procedura macchinosa e innaturale, al punto che la stessa unità, lasciata al controllo della I.A., agiva in modo più efficace decidendo autonomamente quando e come utilizzare un particolare "talento".

Tutto ciò sarebbe in parte perdonabile, se *ToV* offrisse scenari e campagne in numero adeguato (in fondo, andare in giro con un carro tedesco quasi invincibile a devastare le linee alleate è sempre divertente), ma i nove scenari complessivi possono essere completati in cinque o sei ore a livello Difficile (il terzo tra i quattro disponibili). Una volta conclusi, rimangono solo le nuove modalità delle partite multiplayer, che rappresentano probabilmente la cosa migliore di questo titolo.

Alla fine, ci siamo trovati davanti a una sorta di paradosso: *Tales of Valor* si rivela essere un'ottima introduzione a *Company of Heroes* per chi non lo ha mai provato. Mentre questa è senza dubbio una qualità, lascia perplessi il fatto che tale "introduzione" si presenti sotto forma della terza espansione. In verità è difficile consigliare *Tales of Valor* se non a chi vuole avere proprio la collezione completa della serie (o a chi è particolarmente interessato alle sue nuove modalità multiplayer): i contenuti sono scarsi e *Men of War* affronta lo stesso argomento meglio e con più varietà.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Company of Heroes, Ott 06, **9**
Se non avete provato l'originale, e il genere vi interessa, vi consigliamo senz'altro di farlo subito, magari in versione "gold" (che include anche l'espansione).

Men of War, Apr 09, **8½**
Un RTS ambientato nella Seconda Guerra Mondiale con una grande varietà di situazioni tattiche e strategiche ambientate su vari fronti.

info ■ Casa **THQ** ■ Sviluppatore **Relic** ■ Distributore **THQ Italia** ■ Telefono **02/89418552** ■ Prezzo **€ 34,95** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.thq-games.com/it/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 512 MB RAM (1 GB Vista), Scheda 3D 64 MB, 9 GB HD, DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet, LAN**

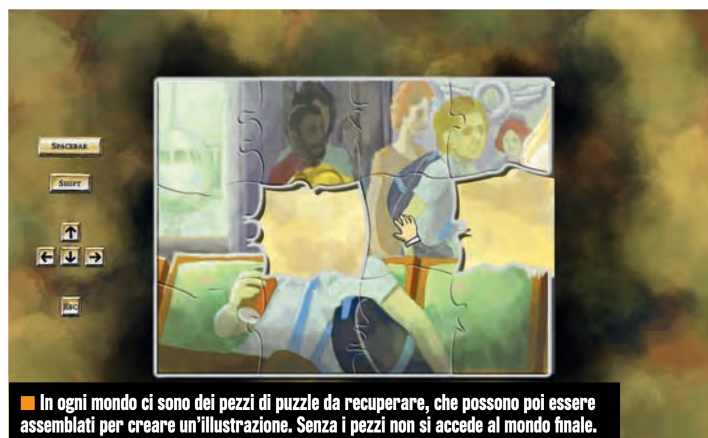
- Nuove unità da comandare
- Comandi tattici più dettagliati
- Interessanti modalità multiplayer

- Breve in single player
- Siamo sempre in Francia nel 1944
- Nuovi comandi non sempre funzionali

Tre campagne, per nove scenari complessivi (brevi e moderatamente interessanti), non sono una grossa offerta. L'introduzione di elementi "tattici" ricorda il più riuscito *Men of War*. Interessanti, in compenso, le nuove modalità multiplayer.

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	MULTIGIOCATORE
8	7	7	5	6	8


In ogni mondo ci sono dei pezzi di puzzle da recuperare, che possono poi essere assemblati per creare un'illustrazione. Senza i pezzi non si accede al mondo finale.


La schermata di selezione del mondo ritrae l'abitazione di Tim, il protagonista di gioco. E il solaio nasconde un segreto. Ma non solo lui...

GENERE: ROMPICAPO

BRAID

Gli acquerelli più complicati nella storia dei videogiochi.

IN ITALIANO

***Braid* è disponibile in svariati idiomi, tra cui fortunatamente l'italiano. Le uniche parti in cui la lingua influisce sono quelle in cui si legge il dipanarsi della faccenda prima di ogni mondo, e anche in italiano sono realizzate con capacità e gusto. Se potete, però, il consiglio è di provare il gioco in inglese: la scelta dei vocaboli e il tono sono decisamente più azzeccati.**



SULLA natura più o meno artistica dei videogiochi si è discusso tanto, spesso troppo, probabilmente senza prima accertarsi di quale potesse essere una definizione credibile e giustificabile di "arte". Ed è un argomento noioso.





Altrettante parole sono state spese sulla cosiddetta crescita dei videogiochi, sulla capacità di accorgersi che sono passati quasi quarant'anni dalla nascita di una forma d'intrattenimento come quella cui ormai milioni di appassionati dedicano ore del proprio giorno o della settimana. O del mese. La maturazione dei videogiochi passa anche e soprattutto attraverso la capacità di offrirsi a un pubblico che vada al di là della solita schiera dei più giovani; quelli che, per un motivo o per l'altro, hanno tempo e voglia di dedicarsi all'ultimo sparatutto in prima persona, al nuovo gioco di guida di cui tutti parlano. Per crescere, insomma, i videogiochi devono modificarsi e rivolgersi contemporaneamente a differenti potenziali appassionati, magari stimolando in maniera più intrigante e sottile chi ha passato da un pezzo l'epoca dell'adolescenza.

I giochi intelligenti sono spesso quelli "adulti", a differenza di ciò che si vuole far credere appiccicando il bollino "18+" sulle confezioni di titoli in cui si spara a tutto quello che si muove. Non che la colpa sia del bollino, per carità... ma stiamo divagando. Il tutto serviva per capire perché definire *Braid* un gioco "adulto" non solo è auspicabile, ma soprattutto necessario.

Nonostante sembri morbidoso e coccolone; nonostante sia tutto in 2D; nonostante ci siano mostriciattoli tondeggianti e colori pastello sparsi un po' ovunque. Nonostante sia arrivato senza farsi notare troppo dai radar della critica più pronta a dedicarsi anima e corpo a un blockbuster, piuttosto che al progetto di un singolo programmatore, anche se capace di vincere premi su premi ancor prima di giungere nei negozi. Ora che nei negozi ci è arrivato (per quanto solo digitali), *Braid* non dovrebbe mancare nella collezione di chiunque abbia ancora interesse a scoprire

> "Avvolge le idee di gioco attorno a livelli da favola"

qualcosa di nuovo o voglia essere stimolato a spremersi le meningi in senso pressoché letterale. O, anche, nella collezione di chi intende provare a infilarsi nei tanti risvolti sollevati dalla trama narrata tra un livello e l'altro. Proprio così: un puzzle game che è un po' gioco di piattaforme con qualcosa da raccontare, oltre che molto da giocare e ancor più da insegnare.

Come appena anticipato *Braid* è fondamentalmente un rompicapo, nel senso che ogni livello dei mondi esistenti nel gioco è un congegno da attivare, un agglomerato di enigmi da risolvere, una situazione da studiare e da affrontare fissando un po' inebetiti lo schermo, provando e riprovando, fino al banale "Eureka!" che dichiara vinta la battaglia. Le risorse su cui fa affidamento sono poche, ma sfruttate in maniera talmente esemplare, da sotterrare qualsiasi titolo simile osi avvicinarsi al protagonista in giacca e cravatta di *Braid*.

Perché in *Braid* si salta, si affrontano nemici e si raccolgono chiavi per aprire porte, il tutto nel tentativo di collezionare dei pezzi di puzzle fondamentali per accedere alla fase finale dell'avventura. Tutto qui? All'incirca. Giocherellando con il filo narrativo che parla di errori e di redenzione, di perdono e addirittura di uno strano rapporto di presenza-assenza, *Braid* ce la mette tutta per intrecciare (come suggerisce il titolo) le sinapsi del giocatore agendo sull'elemento temporale.

Il tempo che può essere riavvolto quando si viene colpiti a morte, per esempio. Il che, se si limitasse a questo, sarebbe ben poco e già ampiamente visto negli anni recenti. Ma *Braid* va molto più in là e avvolge le idee di gioco attorno a una struttura dei livelli da favola. Così, arrotolare il tessuto del tempo può trovare nuove applicazioni quando non tutti gli elementi vengono interessati dalla cosa: ci sono piattaforme

DAGLI ALL'AUTORE



Braid è stato pensato e sviluppato interamente da una singola persona, ovvero Jonathan Blow. I lavori sono cominciati nel 2004, e alla fine del 2005, Blow ha ultimato una versione preliminare del gioco con elementi grafici e stilistici provvisori, già capace però di offrire tutti i puzzle e i livelli presenti poi nella versione finale. Con questa edizione ha vinto l'Indipendent Games Festival 2006 tenutosi in occasione della Game Developers Conference dello stesso anno. Successivamente, Blow si è appoggiato all'artista David Hellman per la creazione del comparto visivo vero e proprio. La colonna sonora, invece, è opera di Cheryl Ann Fulton, Shira Kammen e Jemi Sieber, i cui lavori sono stati realizzati indipendentemente da *Braid*, quindi acquisiti da Blow per l'utilizzo nel gioco. Si tratta, in tutti i casi, di corpose e ricche partiture per archi e qualche delizioso tema da carillon.

UN ESEMPIO PRATICO

Per farvi intuire il sistema di gioco di *Braid*, vi proponiamo la soluzione di un semplice enigma presente nei primi livelli di gioco.



Problema: serve la chiave per aprire la porta. La chiave è in possesso del mostro in fondo al pozzo e se scendiamo a prenderla, poi non possiamo raggiungere di nuovo la zona superiore semplicemente saltando, vista l'altezza.



Scendiamo e prendiamo la chiave comunque, eliminando il nemico e rimanendo con la chiave in mano. Come forse potete vedere, la chiave è verde, ovvero non subisce l'azione del tempo e dell'eventuale riavvolgersi.



Tenendo premuto Shift riavvolgiamo il tempo fino a tornare alla posizione di partenza in cima al pozzo: la chiave rimane nella mano di Tim!



Siamo tornati al punto di partenza, il nemico è di nuovo in vita perché siamo andati a ritroso nel tempo, ma la chiave è saldamente nelle mani del protagonista. Un bel salto e via verso la porta e il prossimo livello.



Nei primi livelli, l'importante è saper saltellare un po' come in un normale gioco di piattaforme.



I puzzle ricostruiti possono anche tornare utili: in questo caso, l'illustrazione nasconde una piattaforma per raggiungere nuovi punti del livello.

mobili che, impassibili di fronte al riavvolgere del giocatore, continuano a muoversi per conto loro. Spiegare con precisione quanto è avvenuto all'interno della mente disturbata e illuminata di Jonathan Blow (autore di *Braid*) durante la creazione dei livelli e delle meccaniche non è semplice. Fortunatamente, le tante immagini in queste pagine dovrebbero aiutare forse più delle parole.

Che però, a loro volta, tornano utili per dire che il tempo non si riavvolge e basta, ma in altri mondi scorre seguendo i movimenti del protagonista: procedendo nel suo naturale flusso se si cammina da sinistra verso destra, tornando sui propri passi se si segue la direzione inversa, o rimanendo immobile se così è anche il personaggio.
Ancora: avanzando nei livelli di *Braid* si giunge a sfruttare l'immagine residua dei propri ricordi. Ciò significa che, dopo aver riavvolto il tempo, quanto fatto in precedenza viene compiuto nuovamente da una versione incastrata nelle spire del tempo dell'eroe Tim. Questo si traduce in puzzle da risolvere in cooperativa con il proprio sé di qualche secondo prima. Vi sta esplodendo la testa?

Perfetto, anche se non è nulla in confronto a quanto potrebbe succedere posti di fronte agli strepitosi enigmi di *Braid*. Che costa 12 euro circa per una trentina di livelli. Che è bello, intelligente, stimolante, toccante come pochi giochi sanno o hanno saputo essere. Che, quindi, dovreste comprare ora, subito, preferibilmente ieri.

Mattia Ravanelli



DOVE LO COMPRO?

Potete acquistare Braid da quattro differenti negozi "elettronici", da cui scaricarlo dopo aver pagato con carta di credito. Il nostro consiglio è quello di sfruttare la piattaforma Steam (www.steampowered.com), dato che propone il gioco a 12,99 euro e ha già a disposizione la prima patch distribuita dallo sviluppatore, cosa che, al momento in cui scriviamo, non è ancora successa con Greenhouse (www.playgreenhouse.com – 11,49 euro), Impulse Driven (www.impulsedriven.com – 11,49 euro) e GamersGate (www.gamersgate.com – 14,95 euro). Come vedete, i prezzi sono tutti piuttosto contenuti e simili tra loro.

IN ALTERNATIVA...

World of Goo, Nat 08, **8 ½**
I suoi livelli "catramosi" affascinano e sanno spremere le meningi.

Crazy Machines 2, Set 08, **8 ½**
200 livelli in cui costruire folli macchine per svolgere compiti semplici.

info ■ Casa **Number None** ■ Sviluppatore **Number None** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 12,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **http://braid-game.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,4 GHz, 500 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 200 MB HD, Internet**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **No**

Pro
- Struttura dei livelli strepitosa
- Grande caratterizzazione
- Uso del tempo fenomenale
- Costa poco

Contro
- Non è particolarmente lungo
- Acquistabile solo in download digitale

Braid è un puzzle game innovativo e benedetto da una struttura dei livelli spettacolare, oltretutto proposto a un prezzo pressoché irrisorio: da provare assolutamente. E pensare che lo ha realizzato tutto una sola persona.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	QUALITÀ ROMPICAPO	ORIGINALITÀ
8	9	9	7	9	9



È possibile legarsi a un determinato luogo, così da raggiungerlo tramite teletrasporto grazie all'abilità dedicata.



Le vostre avventure in *Runes of Magic* saranno contraddistinte da paesaggi apprezzabili, ma che sanno di già visto.

GENERE: MMORPG

RUNES OF MAGIC

Un mondo fantasy da esplorare senza pagare il biglietto.

TUTTO IN INGLESE

Runes of Magic **è completamente in inglese. La lingua d'Albione è necessaria per leggere i contenuti del sito ufficiale (www.runesofmagic.com) e comprendere le tante missioni in gioco.**

UNA delle caratteristiche peculiari della maggior parte dei MMORPG è quella di richiedere una quota mensile da pagare per avere accesso ai server di gioco.

Al costo della scatola, dunque, un utente deve aggiungere tanti soldi quanti sono i mesi che ha intenzione di divertirsi e, sebbene questa cifra spesso non superi i 14 euro ogni quattro settimane, si tratta di un "dettaglio" non accettato da tutti.

È grazie al mercato videoludico asiatico, però, che la realtà dei MMORPG gratuiti con contenuti opzionali a pagamento si sta diffondendo anche da noi: una via seguita con successo da molti sviluppatori, quella del "Cash Shop", è ormai una realtà per molti prodotti anche qualitativamente apprezzabili. Queste due parole stanno a indicare la presenza di un "negozio virtuale", in cui acquistare equipaggiamento, oggetti consumabili o miglioramenti estetici per il proprio personaggio, utilizzando soldi reali.

In passato, l'offerta in questo settore era decisamente scadente, non tanto per quantità (c'erano e ci sono decine di titoli, spesso cloni), ma per qualità. Negli ultimi due anni, però, il livello delle produzioni che seguono questo particolare modello di vendita è decisamente aumentato. Ne è una testimonianza *Runes of Magic*, pubblicato recentemente dai ragazzi tedeschi di Frogster Interactive dopo una lunga fase di beta test. Il gioco è un adattamento di *Radiant Arcana*, la versione orientale sviluppata da Runewaker Entertainment – anche in questo caso, quindi, sono state seguite le convenzioni tipiche dei MMORPG gratuiti, che quasi sempre vengono prodotti in Corea, Cina e Asia in generale, e poi acquisiti da compagnie europee e americane per "prepararli" al nostro mercato.

Runes of Magic possiede tutte le caratteristiche tipiche del genere, a partire da sei classi che ricalcano gli archetipi dei giochi di ruolo: mago, cavaliere, guerriero, assassino, prete e scout. Fin dai primi minuti, dopo aver scaricato tutto il necessario dal sito ufficiale (affrontiamo la questione in uno spazio apposito in queste pagine), chi di voi ha provato *World of Warcraft* noterà molte similitudini tra *RoM* e il capolavoro di Blizzard. Per esempio, la creazione del personaggio, dotata delle solite opzioni per capigliatura e aspetto fisico, lo stile grafico e persino le schermate di caricamento.

Il titolo curato da Frogster fa buon uso delle convenzioni introdotte da *WoW* nel genere dei MMORPG, offrendo un'interfaccia estremamente comprensibile, con chiare indicazioni su cosa fare e dove andare. Fin dai primi passi verrete presi per mano e accompagnati nell'esplorazione, portando a termine numerose missioni che spaziano dall'uccidere temibili funghi giganti assassini, al raccogliere e riportare oggetti.

> "Un MMORPG gratuito e piuttosto completo"

A differenza di molti giochi orientali, *Runes of Magic* si contraddistingue per la grande quantità di compiti da svolgere e Personaggi Non Giocanti (PNG) presenti in giro per il mondo; questa è una delle caratteristiche che lo allontanano dalla noiosa ripetitività delle altre produzioni gratuite. A fronte di numerosi elementi visti e rivisti in tanti altri titoli, come i 50 livelli accumulabili dal personaggio e le istanze (zone che presentano una serie di nemici e boss particolarmente coriacei, accessibili solo dai membri del gruppo), ci sono anche peculiarità che, purtroppo, sono sempre più rare nei MMORPG odierni. La possibilità di arredare la propria casa è una di queste. *Runes of Magic* offre un buon sistema in tal senso, con numerosi oggetti acquistabili e posizionabili liberamente. Non si tratta solo di abbellimenti estetici, ma anche di strumenti utili per migliorare le vostre abilità lavorative.

L'elemento di maggiore originalità del gioco, comunque, risiede nella gestione delle classi: una volta raggiunto il livello 10, potrete selezionare una carriera

I SERVER

I server di gioco si dividono in due categorie: PvP e PvE. I primi sono dedicati a chi non teme il rischio di essere aggredito in qualsiasi momento, mentre i secondi offrono combattimenti di tipo consensuale. In entrambi i casi, il livello necessario per attivare la modalità giocatore contro giocatore è il quindicesimo. È presente un sistema di reputazione che classifica i giocatori in base alla loro attività PvP e alle loro buone, o cattive, azioni.

PER INIZIARE

Per cominciare a giocare a *Runes of Magic* dovrete seguire alcuni semplici passi. Prima di tutto, puntate il browser all'indirizzo **www.runesofmagic.com**; in alto noterete alcuni campi da compilare, come Username, e-mail (valida) e password. Inserite i vostri dati, leggete i termini e mettete il segno di spunta sulla casellina "I have read & agree to the Terms & Privacy". Cliccate poi sul bottone Registration e, se l'operazione è andata a buon fine, vedrete un messaggio di conferma. A questo punto, riceverete una e-mail contenente un collegamento su cui cliccare per rendere attivo il vostro Account di gioco. Nella pagina che si aprirà successivamente, potrete premete sul grande bottone Start Download per procurarvi un'applicazione che scaricherà il gioco, o selezionare uno dei collegamenti alternativi per ottenere subito i 3,5 GB necessari. Al termine del download, seguite l'installazione automatica e sarete pronti per avventurarvi nel mondo di Taborea.





Professioni di raccolta e artigianali: le scelte su cosa produrre non mancano in *Runes of Magic*.



Il combattimento è classico, ma grazie alla combinazione di due classi è possibile godere di più varietà.



ITEM SHOP

Runes of Magic non prevede costi per l'acquisto del gioco o la sottoscrizione dell'abbonamento. A vostra discrezione, potrete acquistare con carta di credito dei "Diamond" in diversi tagli, spendibili per ottenere oggetti in gioco, quali cavalcature temporanee o permanenti, beni consumabili e altro ancora. I Diamond sono disponibili in tagli da 100, 200, 500, 1.000 e 2.000, rispettivamente al prezzo di 4,99; 9,49; 21,99; 39,99 e 74,99 euro. È bene precisare che i Diamond possono essere venduti in gioco in cambio della valuta virtuale, permettendo a chi non intende sborsare un euro di ottenere comunque qualche beneficio.



Le città sono ben realizzate, ma anch'esse permeate da quel costante senso di genericità che avvolge tutto il gioco.

AGGIORNAMENTI

Uno degli aspetti positivi di *Runes of Magic* è la frequenza degli aggiornamenti e dei contenuti resi disponibili dagli sviluppatori. Sono state recentemente introdotte nuove zone, istanze e missioni per giocatori di medio e alto livello, e le promesse future non sembrano meno interessanti. Una delle chiavi per il successo di un MMORPG è la frequenza con cui vengono implementate patch e migliorie, e *Runes of Magic* pare marciare sulla buona strada.

secondaria, diventando, per esempio, un mago/cavaliere. Il sistema è interessante, e consente di ottenere personaggi particolarmente personalizzati, con le dovute limitazioni. Le abilità impiegabili sono quelle della classe primaria (selezionabile fra le due tramite un particolare PNG), contemporaneamente a quelle base della secondaria, come la possibilità di impugnare efficacemente un certo tipo di arma. Entrambe aumentano di livello indipendentemente e la seconda non può mai superare la prima.

Purtroppo, gli elementi originali di *Runes of Magic* si limitano a questa particolarità, che sebbene non rappresenti una meccanica di poco conto, non è sufficiente a donare al titolo quella personalità che sembra mancare quasi completamente. Avventurandovi nel mondo di Taborea, infatti, noterete innumerevoli "citazioni" a *World of Warcraft*, probabilmente nel goffo tentativo di richiamare le atmosfere del gioco Blizzard.

Infine, se siete dei fan del combattimento fra giocatori, avrete pane per i vostri denti: selezionando il server PvP e raggiungendo il livello adatto, potrete dar sfogo a tutta la vostra cattiveria, scegliendo se terrorizzare il prossimo o se dare la caccia agli elementi più indisciplinati.

Runes of Magic è sicuramente meritevole di una prova da parte di chi ama il genere e non vuole sborsare un euro; chi tra voi non ha mai visitato il mondo di Azeroth non sarà infastidito dalle molte peculiarità "prese in prestito", potendo comunque godere di un MMORPG gratuito e piuttosto completo, a tratti anonimo, ma comunque degno di essere giocato.

Antonio Colucci



IN ALTERNATIVA...

Guild Wars, Lug 05, **8**
Dotato di una struttura parzialmente dissimile da quella dei tradizionali MMORPG, è un titolo privo di canone mensile e il prezzo della scatola garantisce decine di ore di divertimento online.

Atlantica Online
Uno dei migliori MMORPG gratuiti, *Atlantica* è caratterizzato da un sistema di combattimento a turni. Per informazioni visitate **http://atlantica.ndoorsgames.com**

info ■ Casa **Frogster Interactive** ■ Sviluppatore **Runewaker Ent.** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **Gratis** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.runesofmagic.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 3,8 GB HD, Internet Banda Larga**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet**

- **Completo e gratuito**
- **Si può arredare la propria casa**
- **Qualche spunto originale...**

- **... Ma poco stile**
- **Alcuni scimmiottamenti evitabili**
- **A tratti anonimo**

***Runes of Magic* offre un pacchetto piuttosto completo ai giocatori che vogliono divertirsi gratuitamente nelle terre incantate di Taborea. Pecca, però, di scarsa personalità, offrendo un mondo in cui quasi tutto sa di già visto.**

6½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	SERVER	QUEST
6	6	7	7	8	7


Tutto il prologo del gioco è in bianco e nero: curiosa scelta tecnica.


Il nostro protagonista in versione Sam Fisher, non ancora infettato.

GENERE: AZIONE

DARK SECTOR

Un altro *Gears of War* all'orizzonte? Non proprio...

COME COMPERARLO

***Dark Sector* si può acquistare attraverso Steam, il servizio di digital delivery di Valve, all'indirizzo http://store.steampowered.com. Il gioco è in inglese, ma trattandosi di un titolo d'azione pura, anche chi non padroneggia al meglio la lingua d'Albione non avrà problemi di sorta. Il prezzo è di 29,99 euro.**

A volte ritornano. Era da molto tempo che non si sentiva più parlare di *Dark Sector*, progetto svelato per la prima volta addirittura nove anni fa e successivamente finito nel dimenticatoio.

Oggi, con un una nuova casa di produzione e una struttura rivoluzionata, il titolo ritorna in versione definitiva, riuscendo nel complesso a portare a casa un risultato più che dignitoso, nonostante le premesse. In effetti, i primi minuti di *Dark Sector* sembrano la copia di mille altre copie: un protagonista solitario, Hayden Tenno, visualizzato in terza persona nel suo incedere furtivo all'interno di una non meglio specificata base russa, a caccia di Mezner, il classico professore pazzo responsabile di alcuni esperimenti su esseri umani.

Esperimenti che, per inciso, portano alla nascita di veri e propri mostri che, guarda un po', ci toccherà affrontare e uccidere.

Insomma, la solita minestra riscaldata, con l'aggiunta delle ormai onnipresenti coperture alla *Gears of War*? Non esattamente...

Se tutta la prima parte del gioco non è altro che un tutorial che ci metterà a nostro agio con il comodo sistema di controllo, una volta infettati dal virus Technocyte creato da Mezner, noteremo un deciso cambio di rotta: il nostro braccio destro subirà una mutazione e ci ritroveremo in mano una specie di stella ninja gigante, un'arma letale con cui fare letteralmente a fette i nemici. Da questo punto di vista, *Dark Sector* si allontana in maniera netta dai titoli d'azione in terza persona che vanno per la maggiore, riuscendo nel non semplice compito di offrire novità significative nello stile di gioco. La stella di cui sopra è decisamente l'aspetto più peculiare e, come tale, influisce non poco sulla nostra condotta, obbligandoci a un approccio ben lontano dalle classiche meccaniche "armi in pugno". Certo, potremo sempre usare pistole, mitra e altre bocche da fuoco, ma un particolare congegno a tempo che rivela le infezioni distruggerà le armi dopo pochi secondi, impedendoci di fatto di impiegarle troppo a lungo.

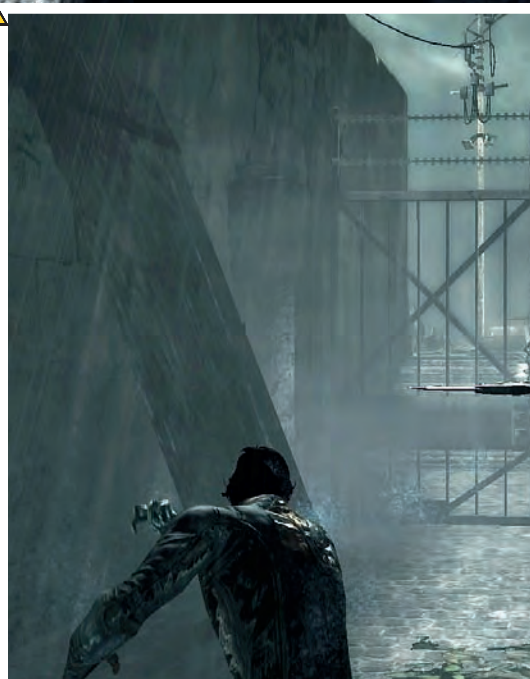
> "Si allontana dai titoli d'azione che vanno oggi per la maggiore"

Una delle caratteristiche più sfiziose del gioco è la possibilità di utilizzare contemporaneamente la stella e una pistola, così da poter ferire un avversario con la lama e finirlo con un bel proiettile in testa, oppure il contrario. Senza contare che, nel corso dell'avventura, la stella acquisirà gradualmente poteri sempre più corposi, come la possibilità di afferrare oggetti lontani. Insomma, le varianti a disposizione per fare la pelle ai nemici saranno sempre più ricche, a tutto vantaggio di un grado di divertimento esente da cali significativi.

Vista la minore immediatezza della stella rispetto alla semplice pressione di un grilletto, dovremo muoverci con una certa circospezione, il che, inutile sottolinearlo, renderà ancor più importanti le fasi di copertura. Si parlava non a caso di *Gears of War*, capolavoro che ha dato vita a una nuova tendenza tra i giochi d'azione, tracciando una

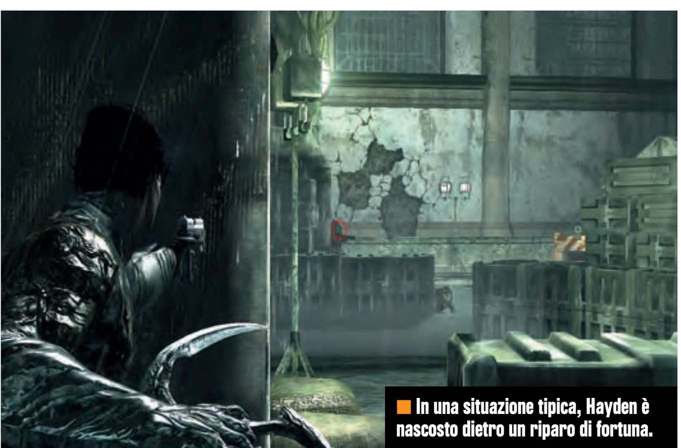


Questi mostri sono particolarmente ostici nel corpo a corpo. Meglio eliminarli dalla distanza.



BARRE? NO GRAZIE!

Come ormai di moda negli sparatutto d'azione degli ultimi anni, l'interfaccia di gioco di *Dark Sector* è stata di fatto ripulita: a schermo non avremo nessuna indicazione, men che meno una barra della salute. Ogni volta che Tenno subirà un colpo, lo schermo si tingerà di lampi rosso sangue. Troppi colpi e il nostro protagonista finirà morto stecchito.


In una situazione tipica, Hayden è nascosto dietro un riparo di fortuna.


Inizialmente, Hayden apparirà stordito e disarmato.





Gli esterni, pur privi di grandi dettagli, appaiono intriganti.

ESTREMAMENTE DIGITALI

Dietro le avventure di Hayden Tenno si cela Digital Extremes, software house canadese che in passato ha lavorato su titoli decisamente celebri. Fondata nel 1993, la società vanta crediti nella realizzazione di alcuni episodi delle serie *Unreal* e *Unreal Tournament*.

strada a metà tra i classici spara-spara e i più ragionati stealth. *Dark Sector* si rivela buon discepolo di tanto maestro, introducendo ripari "distruttibili" e un level design articolato quanto basta per consentire diversi tipi di approccio.

Se, nel complesso, *Dark Sector* se la cava egregiamente e diverte senza stancare, in alcuni aspetti non riesce a convincere appieno, a partire dalla trama che fa da cornice alla vicenda e dalla durata (si conclude in una decina di ore). I personaggi non appaiono sufficientemente caratterizzati e la storia risulta debole e impalpabile, tanto da farci dimenticare in pochi minuti il motivo per cui stiamo affettando nemici a nastro. A proposito di nemici, l'Intelligenza Artificiale non è esente da svarioni, anche se nel complesso gli avversari reagiranno quasi sempre con una certa prontezza alla nostra presenza.

Qualche dubbio anche sul versante visivo: i livelli sembrano un po' troppo simili tra loro, accomunati da una scelta cromatica cupa e monocorde e da texture non sempre ben definite. Le animazioni, quelle di Tenno in testa, sono a tratti innaturali e legnose. Aspetti che, se non danneggiano più di tanto il giudizio finale, impediscono a *Dark Sector* di puntare a livelli di eccellenza.

Non male, comunque, per un gioco che temevamo potesse tramutarsi nell'ennesimo clone di *Gears of War*. Certo, non aspettiamoci la rivoluzione, ma i ragazzi di Digital Extremes sono riusciti a confezionare un prodotto divertente e ben bilanciato, nobilitato da alcune scelte sufficientemente originali.

Dario Ronzoni



MULTI PER POCHI

Dark Sector non offre un multiplayer su Internet, ma solo una modalità in LAN fino a 32 giocatori su 5 mappe diverse. Due le tipologie di gioco: in Infection, un giocatore mutato se la dovrà vedere contro altri nove, cercando di resistere il più possibile. Epidemic è, invece, il classico deathmatch a squadre.

IN ALTERNATIVA...

Gears of War, Nat 07, 8½
Le coperture come le conosciamo oggi sono nate qui. Un gioco assolutamente consigliato.

Wanted: Weapons of Fate, Mag 09, 6½
Un titolo promettente, ma non approfondito a dovere. Se amate i giochi alla *Gears of War* può comunque fare al caso vostro.

info ■ Casa **Aspyr** ■ Sviluppatore **Digital Extremes/Noviy Disk** ■ Distributore **Internet (Steam)** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.darksector.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6,5 GB HD, Internet, Steam**
- Sistema Consigliato **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3d 512 MB**
- Multiplayer **LAN**

- La stella è un'arma versatile e originale
- Coperture ben studiate
- Possibilità di affrontare i nemici in vari modi

- Trama quasi assente
- Grafica un po' monocorde
- Animazioni poco naturali

Rischiava di tramutarsi nell'ennesimo clone di _Gears of War_. _Dark Sector_, invece, mette in mostra un'anima inaspettatamente originale, grazie a meccaniche di gioco varie e divertenti. Non un capolavoro, ma senza dubbio un prodotto ben confezionato.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	7	8	6	7	7


Incontrare il "Lupo" apre nuove "porte" nella psiche delle ragazze.


Nella foresta non ci sono solo animali e splendidi paesaggi naturali.

GENERE: FIABA INTERATTIVA/SURVIVAL HORROR

THE PATH

Cappuccetto Rosso incontra il Lupo grazie a Neil Gaiman e *Silent Hill*…

IN INGLESE

The Path **è attualmente disponibile via download digitale su Steam (*http://store.steampowered.com*), GamersGate (www.gamersgate.com) e altri servizi di vendita online, oppure direttamente dal sito ufficiale di Tale of Tales (tale-of-tales.com/ThePath/). A questo link troverete una pagina che elenca tutti i siti da cui acquistare il gioco. Il prezzo è di 6,99 euro. *The Path* è solo in inglese. I contenuti testuali sono abbastanza sporadici, ma riflettono il pensiero delle protagoniste e i loro commenti interiori riguardo le situazioni in cui si trovano, sono quindi elementi fondamentali per apprezzare fino in fondo i contenuti dell'opera.**

FIABA interattiva di natura pressoché unica, *The Path* narra la storia delle sei sorelle Red (Rosso), incaricate di portare cibo alla nonna che abita nel bosco.

Le sorelle hanno un'età che varia tra i 9 e i 19 anni, e sono identificate, almeno all'inizio, da alcuni semplici tratti caratteriali. Prima di ogni partita dobbiamo decidere con quale di loro vogliamo giocare. In men che non si dica, ci troveremo con la nostra fanciulla ai confini di una vasta foresta, davanti a un sentiero che si addentra tra gli alberi. Sullo schermo appaiono indicazioni sui semplici comandi con cui controllare il personaggio (essenzialmente, muoverci e interagire con alcuni oggetti) e una sola istruzione: "Raggiungere la casa della nonna senza allontanarsi dal sentiero".

Possiamo fare esattamente questo, arrivare alla dimora dell'anziana parente e non ci accadrà nulla. Una volta entrati, scopriremo che i movimenti all'interno sono precalcolati: potremo solo avanzare e guardarci limitatamente intorno. Vedremo cose strane, ma nulla di minaccioso. Alla fine, raggiunta la camera da letto, troveremo la nonna con accanto un lupo impagliato. La breve avventura finirà e la schermata finale ci informerà che abbiamo fallito. Nonché, che "non abbiamo incontrato il Lupo". A questo punto, viene da sé che, al tentativo successivo, saremo incoraggiati a abbandonare il sentiero, addentrarci tra i foschi alberi e "incontrare il Lupo".

E qui finisce quanto possiamo dire dei contenuti di *The Path*. Fa parte dell'essenza stessa del programma, infatti, scoprire in prima persona le esperienze che attendono le fanciulle nella foresta. Tra gli antichi tronchi, ci sono… "cose": luoghi, oggetti curiosamente fuori posto, altri personaggi e, ovviamente, il Lupo. Quest'ultimo non va inteso in senso letterale, bensì metaforico. Ogni fanciulla ha un proprio "Lupo", ovvero un avvenimento di natura inevitabilmente traumatica che la aspetta nella foresta. Quando l'incontro avviene, vediamo l'inizio di una serie di eventi. Lo schermo quindi si oscura, lasciando la loro conclusione nel mistero.

Quando una fanciulla incontra il Lupo, si risveglia sotto una grigia pioggia battente davanti alla dimora della nonna. Il suo linguaggio corporeo mostra ora abbattimento e prostrazione. All'interno della casa siamo nuovamente costretti a seguire un percorso fisso, ma adesso il luogo è popolato di forti immagini simboliche: oggetti quotidiani (quali una sedia a dondolo o dei giocattoli) appaiono in situazioni surreali; i concetti di spazio e tempo sembrano perdere di significato, mentre gli spazi sono occupati da oggetti e suoni che scaturiscono direttamente dall'inconscio della malcapitata. Alla fine, invece della nonna, troveremo un'immagine particolarmente intensa. Verremo informati di aver completato l'avventura con quella ragazza e torneremo nella casa delle sorelle. La fanciulla non sarà più con loro e, per ricominciare, dovremo sceglierne un'altra. Una volta terminata l'avventura con tutte e sei, sbloccheremo un settimo personaggio, l'ultimo: di questo diremo solo che la sua storia porterà una sorta di completamento e "chiusura" dell'esperienza.

> "Un'esperienza inquietante e molto intensa"

Cosa significa tutto ciò? *The Path*, come abbiamo scritto, è una fiaba. Così, per cercare di interpretarlo abbiamo deciso di fare riferimento alle teorie che ci piacciono di più: quelle della studiosa svizzera M.L. von Franz. Secondo la von Franz, ogni fiaba è centrata su un singolo significato psicologico essenziale, che si esprime attraverso una serie d'immagini ed eventi simbolici. Armati con questa bussola, è facile vedere che *The Path* ruota intorno al tema della "crescita". Ogni fanciulla ha una personalità, composta da desideri, inclinazioni, pensieri e memorie, che

LE SORELLE RED

Le sei protagoniste che guideremo, una alla volta, attraverso la foresta, sono caratterizzate da un nome (legato al colore rosso), da un'età, e da alcuni tratti caratteriali ben definiti.

Robin (9 anni): Una bambina piena d'allegria e ottimismo. La foresta sembra un luogo pericoloso, ma il vento porta il cigolio di una vecchia altalena… e in più i lupi sono gli animali preferiti di Robin.
Rose (11 anni): Il mondo è un luogo pieno di cose da scoprire, e ognuna di esse suscita nuove emozioni. Ma Rose non è consapevole che il mondo cela anche gravi pericoli, soprattutto per una fragile ragazzina…
Ginger (13 anni): Correre libera per la foresta, arrampicarsi sugli alberi e inventare giochi. Ginger non è attratta dall'idea di diventare adulta, ma è consapevole che i giorni della sua fanciullezza stanno per finire.
Ruby (15 anni): L'attrezzo ortopedico che usa per camminare indica un'esperienza dolorosa nel suo passato, ma Ruby cerca attivamente il dolore anche nel presente, ed è convinta che non raggiungerà mai la vecchiaia.
Carmen (17 anni): Con un corpo ormai adulto, è lusingata delle attenzioni che le rivolgono gli uomini; ancora meglio sarebbe trovare un compagno forte, anche fisicamente, che sappia amarla e proteggerla…
Scarlet (19 anni): La più grande delle sorelle ha dovuto fare le veci di una madre assente. È guidata dal senso del dovere e dalla necessità di essere un punto di riferimento e di ordine per la famiglia.



■ Un'interpretazione per gli oggetti raccolti nel "paniere" è che rappresentino simbolicamente le memorie delle protagoniste.

■ Dopo l'incontro con il "Lupo", le stanze della casa della nonna mostrano contenuti surreali.

■ I pensieri che popolano la mente delle protagoniste in situazioni particolari sono indizi importanti per capirne la personalità.

RACCONTI PER ADULTI

Al momento in cui andiamo in stampa, *The Path* non ha ancora una classificazione PEGI. Vale però la pena di spendere due parole sui suoi contenuti. Innanzitutto, come già scritto nella recensione, nel gioco non ci sono contenuti violenti o sessuali espliciti. Vogliamo però sottolineare l'uso della parola "espliciti": questi temi, infatti, pervadono implicitamente l'intero gioco, sia attraverso immagini e situazioni suggestive, sia tramite alcune inevitabili interpretazioni degli eventi cui le sei fanciulle vanno incontro. Detto ciò, molto è anche nell'occhio di chi guarda: confrontando le nostre "interpretazioni" con quelle di altri giocatori in Rete, infatti, ci siamo accorti di come alcuni eventi da noi valutati come particolarmente lugubri e violenti, fossero stati invece giudicati positivi da qualcun altro. In definitiva, però, e anche considerando le peculiarità del gioco, consigliamo *The Path* a un pubblico di almeno 14 anni o più.



DIETRO LA FIABA

Se giocare a *The Path* ha stimolato la vostra curiosità verso l'origine delle fiabe, le loro versioni "classiche" e lo stimolante lavoro d'interpretazione delle stesse, abbiamo qualche libro da consigliarvi. "Morfologia della Fiaba" (1928) e "Le Radici Storiche dei Racconti di Magia" (1946) dello studioso russo V.J. Propp rappresentano i primi sforzi organici in tal senso e sono, ancora oggi, un punto di riferimento nello studio della struttura dei racconti popolari; potete trovarli raccolti in un unico volume edito da Newton Compton Uno sforzo più profondo di analizzare le fiabe sul piano puramente psicanalitico è stato compiuto dalla ricercatrice svizzera M.L von Franz, che fu allieva di C.G. Jung, nei volumi (altrettanto belli, ma più complessi) "Le Fiabe Interpretate" (1969) e "L'Ombra e il Male nella Fiaba"(1974). Entrambi sono editi da Bollati Boringhieri.

viene descritta dagli eventi antecedenti l'incontro con il "Lupo". Tale incontro rappresenta un evento assolutamente sgradevole, ma, ci teniamo a precisarlo, *non necessariamente negativo*. In alcuni casi esso può implicare la scoperta della violenza e del pericolo, ma in altri quella della mortalità umana, o della necessità di abbandonare il momento idilliaco della fanciullezza.

Il successivo percorso nella casa della nonna mostra, quindi, la personalità della fanciulla dopo tale evento ("Un po' più triste e un po' più saggia", per citare S. T. Coleridge) e le nuove "porte" sulla percezione del mondo che esso ha aperto. Inoltre, possiamo addirittura compiere un passo in più e ipotizzare che le sei storie facciano in realtà parte di un'unica fiaba, conclusa dalla settima, che mostra l'evoluzione di un'ideale psiche femminile attraverso varie età e ipotesi caratteriali.

Quanto detto conduce, se non al difetto, quanto meno all'avvertimento principale che occorre dare: *The Path*, oltre a essere molto breve, non è un gioco in senso stretto. Mentre la maggior parte del dibattito se i videogiochi possano essere "arte" o meno, di solito, si svolge su basi ipotetiche, il lavoro di Tale of Tales fornisce in parte una risposta concreta. *The Path* è senza dubbio un'opera d'arte multimediale che come mezzo espressivo utilizza alcuni degli strumenti dei videogiochi (quali l'esplorazione di un mondo 3D attraverso un personaggio che controlliamo). Nel raggiungere tale ambizioso risultato, però, il programma abbandona il livello puramente ludico. Anzi, in alcuni momenti sembra sforzarsi attivamente per "non essere divertente", costringendo il giocatore a muoversi in modo così lento da divenire esasperante, o limitando al minimo essenziale l'interattività con il mondo.

È dunque importante comprendere che il voto finale riflette *l'esperienza*: breve, intellettualmente stimolante, profondamente inquietante e molto intensa. Noi abbiamo voluto giocarlo due volte, impiegandoci circa otto ore. Ulteriore interesse è venuto dal recarsi in Rete a discutere con altri giocatori dei significati di quanto avevamo visto. Se sentite che tutto ciò fa per voi, per una manciata di euro non potete evitare di incontrare il Lupo.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

The Graveyard
Sempre da Tale of Tales. Se l'esperienza "minimalista" di *The Path* vi ha incantato, in questo titolo guiderete un'anziana donna in un cimitero. Disponibile dal sito ufficiale per 3,85 euro.

Silent Hill 2,
Mar 03, 8
Le atmosfere di *The Path* si rifanno profondamente a questa serie di survival-horror, i cui titoli (e il secondo capitolo in particolare) vi consigliamo come alternativa.

info ■ Casa **Tale of Tales** ■ Sviluppatore **Tale of Tales** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 6,99** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **tale-of-tales.com/ThePath/**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 250 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 3 GHz**
- Multiplayer **No**

+ Intellettualmente stimolante
+ Inquietante e molto intenso
+ Una vera opera artistica interattiva

− La parte ludica è ridotta
− Molto breve
− Requisiti stranamente elevati

Non un gioco, ma un'esperienza multimediale interattiva estremamente inquietante e piena di spunti di riflessione. La brevità è compensata sia dal prezzo molto contenuto, sia dall'intensità dell'esperienza horror-onirica.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	FORZA EVOCATIVA
8	7	6	4	8	9





■ L'avventura si svolge tra la fine di aprile e l'inizio di maggio, ma i paesaggi sono freddi e autunnali.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

THE LOST CROWN A GHOSTHUNTING ADVENTURE

Un lungo viaggio nel brivido dall'autore di *Dark Fall*.

IN INGLESE

The Lost Crown è attualmente disponibile per la vendita solo in lingua inglese e in formato DVD. Può essere acquistato dal sito di Lighthouse Interactive (www.lighthouse-interactive.com) al prezzo di 29 euro più spese di spedizione. Per il momento, non si hanno notizie di un'edizione in italiano. Se avete una buona dimestichezza con l'inglese, però, vi consigliamo senz'altro l'originale: avrete così modo di apprezzare il grande lavoro di ricerca linguistica svolto da Boakes per il suo gioco. Un avviso: alcune sequenze di intermezzo non sono sottotitolate.

NEL genere delle avventure grafiche, Jonathan Boakes si è fatto un nome di tutto rispetto grazie alla serie di *Dark Fall*.



Sviluppati in ogni loro parte da Boakes stesso, questi due giochi a tema sovrannaturale sono oggi a pieno merito dei "cult", grazie alle trame coinvolgenti e ad atmosfere capaci di provocare veri brividi nell'avventuriero. *The Lost Crown* rappresenta la prima collaborazione tra l'autore inglese (che si è occupato della sceneggiatura) e lo studio di sviluppo Darkling Room. I risultati, lo anticipiamo subito, sono fenomenali.

The Lost Crown è una tradizionale avventura grafica punta e clicca in terza persona. Il puntatore del mouse viene utilizzato per indicare al protagonista dove spostarsi, per esaminare, manipolare e raccogliere oggetti e per utilizzare quelli contenuti nell'inventario. Anche gli enigmi rispettano la tradizione del genere, con rompicapi che devono essere risolti per accedere a nuove aree o contenitori, e oggetti da usare correttamente con altri per procedere nel gioco. Occorrono, dunque, pazienza, logica e la capacità, talvolta, d'interpretare gli indizi contenuti in documenti e conversazioni con altri personaggi.

Tutto inizia nell'epoca contemporanea con il personaggio che interpreteremo, Nigel Danvers (già incontrato in *Dark Fall*), appena arrivato alla stazione di Saxton, un'immaginaria cittadina inglese sulla costa del Mare del Nord. Nigel è in fuga dai suoi datori di lavoro, dopo essere illegalmente entrato nei loro archivi informatici e avere scoperto esperimenti scientifici riguardo la possibilità di aprire portali verso dimensioni sconosciute nelle quali abiterebbero... "cose". Ma anche nell'apparente placida Saxton il mistero si annida appena sotto la superficie: leggende locali raccontano che nella zona sono sepolti grandi tesori archeologici, in particolare la mitica Ultima Corona dei re sassoni.

La gente del luogo è amichevole, ma non manca di lasciare cadere osservazioni inquietanti su non sempre precisati eventi del passato e del presente della regione. Inoltre, strani suoni e immagini appaiono nel "cottage" che Nigel ha temporaneamente affittato. Finalmente rintracciato dagli uomini da cui sta scappando, Nigel riceve una strana offerta: invece che finire nei guai, può decidere di iniziare a indagare attivamente per conto loro proprio sui misteri di Saxton. Non avendo altra scelta, Nigel accetta – soprattutto perché lui per primo aveva ormai deciso di fare lo stesso. Ombre e terrore, per lui e per noi, ne conseguono...

> "La vicenda si dipana in un'intricata rete di paura e misteri"

Non si può dire di più: ogni ulteriore informazione, anche minima, su cosa attende Nigel a Saxton nei cinque giorni in cui si dipana la vicenda significherebbe rovinare l'intricata rete di paura e misteri che Boakes e Darkling Room hanno intessuto tra le nebbie e le paludi dell'Inghilterra orientale. Ciò che possiamo scrivere dopo averla completata è che *TLC* è, probabilmente, la più bella avventura grafica horror in cui ci siamo imbattuti finora, con forse la sola eccezione dell'originale *Gabriel Knight* di Jane Jensen. Stiamo parlando di un titolo che, se giocato nel buio e nel silenzio della notte, è capace d'incutere un livello di terrore superiore a qualunque altro videogioco provato in tempi recenti.

Quanto a grafica, *The Lost Crown* è splendido (con una sola eccezione che descriveremo più avanti). Non siamo parlando di effetti speciali 3D da urlo, ma di una "direzione artistica" degna di un film di David Lynch. La prima cosa che colpisce è la scelta di rappresentare il mondo del gioco in bianco e nero, come in un vecchio film. L'eccezione è

I LIBRI DELLA PAURA

Gli autori di *The Lost Crown* non nascondono le fonti letterarie cui si sono ispirati, in particolare i racconti di M.R. James e E.F. Benson. James (1862-1936) fu uno scrittore britannico la cui poetica racchiuse la vera essenza della storia di fantasmi inglese: figure distanti che appaiono al crepuscolo in brughiere desolate, cripte che rinchiudono antichi segreti malauguratamente dissuggellate da qualche archeologo, e quadri il cui aspetto cambia mostrando sequenze di eventi sempre più inquietanti... Quattro suoi racconti sono pubblicati in Italia da Einaudi nell'antologia "Storie di Fantasmi" (1993); nel libro non troverete, però, una delle ispirazioni più forti per *TLC*: "A Warning to the Curious" ("Un Avvertimento per i Curiosi"). Benson (1867-1940), anch'egli di origini inglesi, ebbe una produzione più diversificata, e spaziò anche nella commedia romantica, ma le sue storie di spettri sono altrettanto agghiaccianti ("La Stanza nella Torre", a suo tempo, ci causò qualche incubo...). Le potete trovare nell'antologia "Tutti i Racconti di Fantasmi" edita da Newton & Compton (1995).





Le conversazioni con gli altri personaggi forniscono informazioni su di loro e sulla storia della regione, oltre a utili indizi.

RACCONTI DALL'ANGLIA

La grafica di *TLC* fa ampio uso di fotografie, soprattutto per rappresentare edifici e paesaggi, ma tali immagini sono state rielaborate con cura e integrate stilisticamente con gli altri elementi del gioco. Chi conosce lo stile di Boakes avrà notato il grande amore mostrato da questo autore verso ciò che, con una certa imprecisione, possiamo definire "Vecchia Inghilterra", ovvero la storia e la cultura popolare della terra d'Albione dai suoi primi insediamenti fino, all'incirca, alla Seconda Guerra Mondiale. Un amore che conduce alla ricostruzione degli ambienti attraverso i particolari più minuti e disparati: dai volantini pubblicitari di inizio secolo all'effetto devastante del Mare del Nord sulle coste locali, e dai miti pre-arturiani alla ricerche archeologiche sugli stessi effettuate nella prima metà del '900. In verità, tutta l'avventura sembra ambientata in una sorta di landa immaginaria in cui passato e presente convivono senza soluzione di continuità; una terra di tradizioni e leggende per la quale i suoi abitanti usano esplicitamente il nome di Anglia (tra le curiosità annotiamo che Anglia fu il nome usato, nel XVI secolo, per indicare le terre di Inghilterra e Galles dal geografo inglese Christopher... Saxton!).





La grafica del gioco è in bianco e nero, con alcuni particolari evidenziati da pennellate di colore.



L'interfaccia è molto semplice, con un inventario che appare quando muoviamo il puntatore in basso sullo schermo.

OMBRE E NEBBIE

Uno dei punti di forza di *The Lost Crown* consiste nella capacità di provocare inquietudine (nonché diversi spaventi del diavolo) attraverso l'uso subliminale di immagini e suoni. Per esempio, vaghe ombre che si intravedono in una caverna possono, per un istante, assumere sembianze umanoidi, prima di dissolversi nuovamente in macchie indistinte. L'atto di osservare meglio un particolare oggetto può essere accompagnato dallo spettrale mormorio di sussurri indistinti. Si esamina una lettera, ed ecco echeggiare in distanza il fioco ticchettio dei tasti di una macchina da scrivere. In alcuni casi, oggetti assolutamente comuni possono assumere un aspetto terrificante a causa di qualche scherzo della luce – talvolta come premonizione di fatti che avverranno.

costituita da elementi apparentemente casuali (come una libellula o dei piatti su uno scaffale) che, nelle varie scene, sono evidenziati da "pennellate" di colori slavati. Tale scelta viene spesso sfruttata per convogliare un sottile sentimento d'inquietudine: all'inizio del gioco, per esempio, apprendiamo che nella regione si è diffusa una varietà di fiori azzurro pallido estremamente velenosi. Più avanti, il riapparire di questo colore in oggetti quotidiani è talvolta presagio di qualcosa che sta per accadere. Il principale difetto di *TLC* è la resa dei personaggi. Gli abitanti di Saxton e, soprattutto, il protagonista, sono animati in un modo che non esitiamo a definire imbarazzante: legnoso, innaturale (talvolta le figure, invece che camminare, "pattinano" sullo schermo) e, in generale, peggiore perfino rispetto a titoli vecchi di dieci anni. A rendere il fatto ancora più stridente sono proprio la cura e l'eleganza grafica del resto del gioco. Anche il doppiaggio inglese, a nostro avviso, avrebbe potuto essere migliore.

Gli enigmi non sono particolarmente difficili, ma progredire nell'avventura richiede, per esempio, di utilizzare in modo verosimile sofisticati equipaggiamenti per le indagini nel sovrannaturale (o anche alcuni sistemi più prosaici, come sedute spiritiche o rituali con specchi per comunicare con l'aldilà), con risultati che fanno rizzare i capelli.

Alcuni, nel fluire della monumentale sceneggiatura (noi abbiamo impiegato circa 40 ore per completare il gioco, procedendo con la conscia decisione di assaporarne con calma ogni particolare e dettaglio), troveranno che la densità dei rompicapi è relativamente bassa.

In compenso, questa qualità rende *The Lost Crown* un'ottima introduzione al mondo delle avventure grafiche per i neofiti, rimanendo, al tempo stesso, uno dei migliori esempi in assoluto di tale genere.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

Dark Fall, Nov 03, **7**
La prima avventura di Boakes, ambientata in una vecchia e (forse...) abbandonata stazione ferroviaria.

Barrow Hill, Mar 07, **7**
Sviluppata da Matt Clark (che ha lavorato a *TLC*) con la collaborazione di Jonathan Boakes, questa avventura ci porta tra i misteri archeologici dagli antichi Celti.

info ■ Casa **Lighthouse Interactive** ■ Sviluppatore **Darkling Room/Jonathan Boakes** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.lighthouse-interactive.com** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.thelostcrown.co.uk**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 300 MHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 1,2 GB HD, DVD-ROM, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 1 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **No**

- Atmosfere da paura
- Ottimo uso di effetti grafici e sonori
- Molto longevo

- Molti enigmi relativamente facili
- Animazioni dei personaggi primitive
- Sequenze d'intermezzo non sottotitolate

Una bella avventura grafica, che può essere apprezzata su più livelli: come "simulazione" del lavoro di un cacciatore di fantasmi, come un bel romanzo gotico o come viaggio nostalgico in un'Inghilterra antica e romantica che non esiste più.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
8	8	8	9	9	8

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Deep Silver ■ **Sviluppatore:** Stormregion ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Giu 06, **8**

RUSH FOR BERLIN GOLD

ANCHE se dall'anno di uscita (2006), parecchia acqua è passata sotto i ponti degli RTS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale, *Rush for Berlin* proposto a un prezzo invitante e nell'edizione Gold merita di essere considerato.

È, infatti, uno strategico in tempo reale profondo e accessibile anche a chi muove i primi passi nel genere. Le campagne a disposizione sono quattro, per un totale di 25 missioni, e per completarle bisognerà dimostrare delle buone abilità tattiche. D'altro canto, *Rush for Berlin* non punisce eccessivamente gli errori e permetterà di prendere la mano con le manovre di accerchiamento e con le imboscate.

Una caratteristica di questo gioco è rappresentata dall'introduzione dell'elemento cronometrico. Il tempo impiegato per portare a termine una missione, infatti, influirà sull'evoluzione di quella successiva. Per esempio, se perderete troppi minuti ad assoldare unità, potrete contare su un vantaggio tattico nell'immediato, al prezzo di uno svantaggio per il futuro (dei rinforzi non disponibili).

Ad aumentare la longevità di *Rush for Berlin*, infine, ci pensano le 12 missioni inedite presenti nell'espansione *Rush for the Bomb*, in cui si avrà a che fare con i piani della bomba atomica trafugati dai laboratori americani del progetto Manhattan.



■ In *Rush for Berlin* non mancheranno le sortite notturne.

VERDETTO € € € € €

Divertente, profondo e improntato alla dimensione tattica , vale la spesa. E' presente l'espansione *Rush for the Bomb*.

■ **Casa:** JoWooD■ **Sviluppatore:** Nival ■ **Lingua:** Italiano ■ **Prezzo:** € 9,90 ■ **Provato su:** Gen 04, **8**

SILENT STORM

È passato un lustro dall'uscita di *Silent Storm*, uno dei migliori giochi tattici mai sviluppati. Nonostante il tempo trascorso, però, il capolavoro dei ragazzi di Nival non ha perso il suo smalto e, anzi, risulta ancora attuale.

Certo, la grafica sarà un po' superata, ma il vero punto di forza di questo titolo era rappresentato dalla sua particolare struttura di gioco, a metà tra uno strategico e un GdR. Per prima cosa, infatti, occorre creare un proprio personaggio, spendendo un certo numero di punti per acquisire abilità specifiche, come quelle di granatiere o tiratore. Portando a termine le missioni, poi, si guadagna esperienza, utile per ottenere nuove abilità.

L'elemento più interessante è rappresentato dalla gestione dei combattimenti. In assenza di nemici, è possibile muovere la squadra in tempo reale, ma, durante gli scontri, gli spostamenti sono a turni e ogni azione, come sparare o cercare un riparo, comporterà la spesa di punti; l'ammontare di questi ultimi dipende dalle caratteristiche del soldato che agisce.

Collegandovi a **www.fileplanet.com/96139/0/0/0/1/section/Patches** potrete reperire l'ultima patch per *Silent Storm*, la 1.2, che corregge molti dei bug presenti nella versione originale del gioco.



■ Durante i combattimenti, i movimenti saranno a turni.

VERDETTO € € € € €

Un ottimo tattico, profondo e divertente nonostante l'età. Peccato solo che la grafica risulti un po' superata.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBISOFT

Age Of Empires Collector	€ 9,99
Age Of Mythology Gold	€ 9,99
Combat Flight Simulator 3	€ 9,99
CSI 3: 3 Dimensions Of Murder	€ 9,99
CSI 4: Hard Evidence	€ 9,99
Devil May Cry Special Edition	€ 9,99
Driver Parallel Lines	€ 9,99
Far Cry	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter 2	€ 9,99
Ghost Recon Advanced Warfighter	€ 9,99
Lost	€ 9,99
Prince of Persia Trilogy	€ 9,99
Rainbow Six Vegas	€ 9,99
Resident Evil 4	€ 9,99
Settlers 6 Gold	€ 9,99
Silent Hunter 4	€ 9,99
Splinter Cell Double Agent	€ 9,99
Splinter Cell Trilogy	€ 9,99
Surf'S Up: I Re Delle Onde	€ 9,99
TMNT	€ 9,99
Zoo Tycon Complete Edition	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

■ **Casa:** Deepsilver ■ **Sviluppatore:** Egosoft ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo: € 39,99** ■ **Provato su:** Nat 05, **7½** - Nov 08, **8½**

X3 – GOLD EDITION



■ Le stazioni spaziali rappresentano il fulcro dell'economia di *X*.



■ La varietà di navi pilotabili costituisce uno dei punti di forza del titolo.

PER quanto complessa e ostica, l'esperienza videoludica della saga di *X* è imprescindibile per qualunque appassionato.

L'opera di Egosoft, che fa della giocabilità eclettica e della colossale vastità di opzioni i propri punti di forza, mette carne al fuoco a sufficienza per saziare – ai limiti dell'indigestione – anche i giocatori più voraci. L'anima della serie, ribadita fortemente dal terzo capitolo e dal seguito/espansione *Terran Conflict*, è quella di un "*Morrowind* nello spazio" caratterizzato da una netta enfasi gestionale.

Quindi libertà assoluta, tonnellate di navicelle e zone esplorabili, combattimenti spaziali in prima persona, pirateria e commercio, nonché una trama che, di capitolo in capitolo, svela l'arazzo di un universo davvero affascinante. Se avete già l'acquolina in bocca, non dovete che fiondarvi in negozio: Koch Media ha deciso di offrire agli appassionati una "Gold Edition" di *X3*, contenente il titolo in questione, *Terran Conflict* e l'ormai classico CD della colonna sonora – nella fattispecie, dodici tracce di pregevole fattura.

Egosoft è celebre per la diligenza con cui supporta ed espande i propri titoli dopo l'uscita, dunque *X3* e *Terran Conflict* non potevano che presentarsi in una scintillante versione aggiornata: nel primo caso, sono presenti le "Missioni di Bala Gi", che i veterani dello spazio avranno, probabilmente, già affrontato; più interessante l'inclusione delle inedite "Missioni di Aldrin", pacchetto aggiuntivo per *Terran Conflict*. Le nuove vicende, comunque incluse in una patch scaricabile da tutti i possessori del titolo, riguarderanno la riscoperta di un'antica colonia da parte delle forze terrestri, e si arricchiranno della presenza di una tipologia di nave.

Insomma, la qualità del pacchetto, in termini videoludici, è innegabile, ma ci troviamo comunque a sollevare qualche perplessità. *Terran Conflict*, per quanto corposo e riuscito, è in larga parte una variazione sul tema di *X3*, al punto da rendere quasi superflua la presenza del predecessore – se non fosse per la trama, in ogni caso scarsamente rilevante a fronte dell'enorme mole del titolo. I contenuti aggiuntivi, poi, sono ben lontani da offerte faraoniche quali la *Enhanced Edition* di *The Witcher* e non costituiscono, quindi, un incentivo all'acquisto. In definitiva, non sarebbe sbagliato lasciarsi tentare dal valore "storico" di questa Gold Edition, ma già il solo *Terran Conflict*, venduto a prezzo minore, potrebbe soddisfare appieno i più parsimoniosi. GIOCHI COMPUTER

VERDETTO

€ € € € €

Non è la più economica delle opzioni per chi volesse avvicinarsi al mondo di *X*, ma nondimeno rappresenta un tandem d'eccellenza.



■ *Terran Conflict* ha apportato graditi miglioramenti all'interfaccia tipica della serie.



■ I combattimenti spaziali sono frenetici e divertenti come sempre.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



F.E.A.R. 2
BANNED.Neon
"Non è più un gioco!"



Empire Total War
GMC.Homer
"Vittoriosa sventola!"



Dawn of War II
GMC.Pettinato
"Sempre e solo Space Marines!"



Power & Glory
GMC.Pape
"I mitici Anni '60!"



Major League Baseball 2K9
GMC.Dario
"Ora ho la vedenza!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3

1) CRYSIS
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
Trucchi: Feb 08/Ott 08
Demo: Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



2) BIOSHOCK Ott 07 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Trucchi: Nov 07 **Demo:** Nov 07
Un capolavoro che vi porterà in fondo al mare, tra plasmidi, armi e inquietanti misteri!

3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
Trucchi: Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

4) CALL OF DUTY 4 Dic 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 08 **Demo:** Dic 07
Infinity Ward continua ad affascinare con la sua magia. In questo capitolo, lo scenario si sposta ai giorni nostri.

5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 2009
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 08 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 08

È sempre la migliore simulazione di calcio su PC, con la Champions, la modalità Miti e un ritmo di gioco più riflessivo che in passato!



2) FIFA 09 Nov 08 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 08
Le promesse novità dell'edizione *09* non sono tutte riuscite e la grafica è solo sufficiente.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO 7
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*.

4) VIVA FOOTBALL Mag 99 VOTO 9
Casa: Virgin Distributore: Cidiverte
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mar 09
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre.

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare.

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) BIA HELL'S HIGHWAY Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

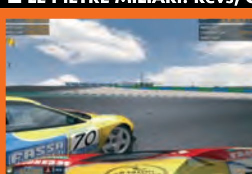
5) RAINBOW SIX VEGAS 2 Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



2) RFACTOR Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) IRACING Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
Trucchi: Dic 08 **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) EMPIRE TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 09 **Voto: 9**
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Spettacolare! Sfidate le potenze del XVIII secolo e forgiate il vostro impero, combattendo per terra e per mare.



2) COMPANY OF HEROES Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
Trucchi: Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) WORLD IN CONFLICT Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

5) DAWN OF WAR II Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
Trucchi: Nessuno6 **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



2) EUROPA UNIVERSALIS ROME Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06 VOTO 8 ½
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
Trucchi: Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Gioco completo: Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

GESTIONALI

■ LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Giu 05/Lug 06
■ **Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03 VOTO 8
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 03 ■ **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere.

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
■ **Trucchi:** Gen 06 ■ **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

4) FOOTBALL MANAGER 2009 Nat 08 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nat 08
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

AVVENTURE

■ LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
■ **Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
■ **Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) CULPA INNATA Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
■ **Soluzione:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

4) SYBERIA II Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
■ **Soluzione:** Mag 04/Giu 04 ■ **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

5) JACK KEANE Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

AZIONE/AVVENTURA

■ LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

1) PRINCE OF PERSIA
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 08 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Ancora combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Questa volta, però, il Principe ricomincia daccapo, con una nuova trilogia.



2) DEAD SPACE Dic 03 VOTO 8½
Casa: EA Distributore: Leader; Cidiverte
■ **Trucchi:** Gen 09 ■ **Demo:** Nessuno
Azione e paura, per restare incollati al monitor fino all'ultimo secondo di gioco. Da provare... di notte!

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax/Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano. Pecca solo quanto a I.A..

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay.

5) MIRROR'S EDGE Feb 09 VOTO 8
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Divertente e adrenalinico: un esperimento tra azione e piattaforme da giocare tutto d'un fiato.

MMORPG

■ LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

3) AGE OF CONAN Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

5) WARHAMMER ONLINE Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

GIOCHI DI RUOLO

■ LE PIETRE MILIARI: La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

1) FALLOUT 3
Casa: Bethesda Distributore: Atari
Prova: Nov 08 **Voto: 9**
■ **Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
■ **Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine e decine di quest da risolvere in modi diversi, e una trama atomica.



2) THE WITCHER Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

3) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION Apr 06 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
■ **Guida (CD/DVD):** Giu - Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Libertà assoluta di vivere nel mondo di Tamriel ed esplorarlo senza limiti.

4) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Gen 07/Dic 08 ■ **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

5) MASS EFFECT Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
■ **Trucchi:** Set 08 ■ **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

GIOCHI SPORTIVI

■ LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 **Voto: 8**
■ **Trucchi:** Nessuno
■ **Demo:** Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7½
Casa: EA Sports Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Buone l'idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 VOTO 7½
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO 8
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label Ent.
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) LEFT 4 DEAD Gen 09 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) UNREAL TOURNAMENT 3 Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 08 ■ **Demo:** Nat 07

3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
■ **Trucchi:** Apr 08 ■ **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) DEVIL MAY CRY 4 Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 08

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Feb 99 ■ **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa: Virgin Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Lug 02 ■ **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

2) PUZZLE QUEST GALACTRIX Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) BRAID Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA IV Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
■ **Trucchi:** Mar 09 ■ **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

■ **deelay**
Le migliori copertine
1. Fallout 1, 2 e 3
2. The Witcher
3. Boiling Point
4. Spellforce
5. Black & White 2

■ **mimmofree**
I più graditi
1. Mafia
2. Half-Life 2
3. Deus Ex
4. Max Payne
5. The Moment of Silence

thresher3253
Migliore trama
1 Deus Ex
2 Resident Evil 4
3 The Witcher
4 Marc Ecko's Getting Up
5 Warcraft 3

■ **Holyman**
I migliori del 2008
1. GTA IV
2. Fallout 3
3. Mass Effect
4. Prince of Persia
5. Race Driver: GRID



CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION/BLIZZARD
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
EMC ENTERTAINMENT
071/2916445
CIDIVERTE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
02/934669
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/72504
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBISOFT
02/4886711

La tua libreria online

Per scoprire tutto il mondo del...

IPOD + ITUNES
€ 9,90



Tutti i modelli di iPod: come usarli al meglio, come risolvere i problemi più comuni e come sfruttare le potenzialità di iTunes. In questo libro scoprirete gli utilizzi importanti dell'iPod e capirete le potenzialità dell'uso di iTunes, vero e proprio juke box digitale per il computer. In più, aggiungete nuove funzioni al vostro iPod, divertitevi a giocare e... molto altro.

PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE
Il manuale per fare manutenzione a PC desktop e portatili, e per riparare ed elaborare l'hardware.
€ 12,90



RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI
Questa guida aiuta a capire quando è possibile agire da soli e quando rivolgersi all'assistenza.
€ 8,50



AUDIO DIGITALE - DAL CAMPIONAMENTO AL MIXING
Registrare in digitale! Nel CD, il software per trasformare il PC in un mixer digitale.
€ 12,00



CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6
Il manuale illustra la nuova versione di Fruity Loops con gli strumenti per comporre un brano musicale.
€ 12,00



CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE
Il programma più diffuso per creare musica su PC è Cubase. Per usarlo basta quest'ottima guida.
€ 12,90



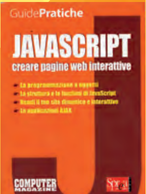
REASON GUIDA COMPLETA
Questa guida vi aiuterà a capire e a usare al meglio il software musicale Reason di Propellerhead.
€ 9,90



BLOG E PODCAST
Il Blogging spiegato in tutti i suoi aspetti, dalla creazione del sito fino agli aspetti economici e professionali.
€ 9,90



JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE
La guida fondamentale per chi vuole migliorare il proprio sito, rendendolo dinamico e interattivo.
€ 12,90



WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA
€ 8,50

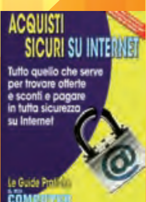


Aprire il registro di sistema di un PC è come guardare sotto il cofano motore di un'auto. È possibile adattare, migliorare, elaborare e potenziare il proprio sistema. Un tuning errato, però, può compromettere l'operatività del computer. Questo libro vi aiuterà a capire come funziona il registro di sistema e come modificarlo in tutta sicurezza, rendendo il PC adatto a ogni vostra esigenza.

WINDOWS VISTA GUIDA BLU
Per chi vuole imparare a usare Windows Vista senza fatica, sfruttando al massimo tutte le sue potenzialità.
€ 12,90



ACQUISTI SICURI SU INTERNET
Come usare Internet in sicurezza, per prenotare biglietti aerei o concerti, e per partecipare ad aste sul Web.
€ 6,50



COMPUTER SICURO
Scoprite come proteggere il vostro PC da Spam, Dialer, Virus, Trojan, Worm, Phishing, proteggendo i vostri dati e le attività in Rete.
€ 12,90



WINDOW VISTA IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI
Indispensabile per districarsi tra configurazioni, finestre e funzionalità di Vista.
€ 8,50





Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

I NUOVI GIOCHI UFFICIALI DEI WCG 2009

Sullo scorso numero vi avevamo anticipato le prime cinque specialità decise dal Comitato Organizzatore dei WCG (a Seoul) per l'edizione 2009 delle "Olimpiadi dei Videogiochi", in programma a Chengdu (Cina) il prossimo autunno: *Guitar Hero World Tour* (per Xbox 360), *StarCraft: Brood War* (per PC), *Warcraft III: The Frozen Throne* (per PC), *Virtua Fighter 5* (Xbox 360) e *CounterStrike 1.6* (per PC). Lo scorso 16 aprile, gli organizzatori hanno reso noti altri sette titoli ufficiali di gara, eccoli: *FIFA 09*, *Carom 3D*, *Red Stone* e *TrackMania Nations Forever* (tutti per PC). A essi si aggiungono tre giochi "mobile" (per telefonino): *Asphalt 4*, *Wise Star 2* e *Dungeon & Fighter* (quest'ultimo, però, è solo un titolo promozionale e dimostrativo). La rosa si amplia, dunque, per evidenti motivi promozionali (Samsung, sponsor principale dei WCG, in qualità di produttore di telefonini desidera sostenere in maniera più incisiva la diffusione del mobile gaming). Da notare anche l'esordio di *TrackMania Nations Forever*, a rimpiazzare il più deludente *Need for Speed: Undercover* di EA, aspramente criticato dalla community mondiale dei netgamer. Questa seconda trance, però, non esaurisce la lista delle discipline. Resta un'ultima serie da definire che, probabilmente, sarà comunicata nel giro di qualche settimana. Sul prossimo numero, speriamo di fornirvi la lista completa. Nello stesso comunicato stampa, WCG ha inoltre ufficializzato le date delle finali di Chengdu, che quest'anno si svolgeranno dall'11 al 15 novembre.

Sito di riferimento:
www.wcg.com

Voci di corridoio

PER FORTUNA CI SONO I WORLD CYBER GAMES

In un panorama sempre più deprimente per il progaming mondiale, torna almeno il "circus" dei WCG.

È finita, o quasi. Gli infausti pronostici che avevamo esposto sul numero scorso, ahimè, si sono verificati. Il netgaming mondiale è un fenomeno ormai in declino verticale e quello italiano è praticamente agonizzante. Ecco una breve sintesi di come stanno andando le cose, nel nostro Paese e nel mondo:

1) Anche se manca ancora una comunicazione ufficiale a riguardo e Progaming Italia si rifiuta di fornire commenti, è ormai sotto gli occhi di tutti che l'ottava edizione del campionato professionistico italiano di videogiochi, le ESL Progaming Series, non avrà luogo, almeno non entro la prossima estate. Al momento di andare in stampa (siamo a fine aprile), non c'è ancora alcuna comunicazione a riguardo, né pianificazione delle tappe. È da notare che in questo stesso periodo, negli anni passati, si potevano contare già due tappe degli Intel Friday Night Game powered by ASUS (la seconda, la tradizionale Pro LAN di Bologna, è stata cancellata il 5 marzo scorso per mancanza di sponsor e finanziamenti). Anche se si trovasse uno sponsor nei prossimi giorni (ma ormai è un'ipotesi ai limiti della fantascienza), oltre alle finali di giugno, difficilmente si potrebbe organizzare più di una tappa intermedia. C'è da sperare che, almeno il prossimo ottobre, un nuovo campionato possa davvero ripartire, speriamo bene.

2) Non è una notizia recente, ma vale la pena ricordarla, visto il contesto: lo



Alcuni momenti della tappa iniziale dei WCG italiani dello scorso marzo a Milano. Le gare si sono svolte nell'ambito della rassegna fumettistica Cartoomics.

scorso 18 novembre si sono chiuse le Championship Gaming Series, il campionato professionistico più lucroso della storia del netgaming, lo stesso cui ha partecipato, in passato, il "nostro" Stermy, come capitano dei San Francisco OPTX. Le CGS sono state un torneo professionistico andato in onda, per due stagioni (2007 e 2008) sul network satellitare G4TV, diffuso in Europa (e anche in Italia) da Eurosport. Difficile comprendere le ragioni del fallimento di una trasmissione che, secondo quanto risulta dai dati d'ascolto ufficiali, godeva di un'audience più che rispettabile.

3) Anche se pare sia stata acquistata da un gruppo di investitori degli Emirati Arabi Uniti, la Cyberathlete Professional League (fondata nel 1997) ha ufficialmente cessato le proprie attività lo scorso novembre. Un altro capitolo della storia mondiale del progaming si chiude, così, definitivamente.

4) Il 5 aprile scorso ha chiuso i battenti Electronic Sports World Cup (cui Next Level Arena ha dedicato, in passato, ampio spazio), praticamente la competizione mondiale di netgaming più importante (dopo i WCG, che però sono per nazioni, mentre la ESWC è una campionato per club) a causa del fallimento della società che la gestiva, Games Services, con sede a Parigi.

5) Non è una cosa che ci riguardi

WCG: le discipline italiane

Poco prima di andare in stampa, Progaming Italia, la società che gestisce e organizza le selezioni italiane per la nazionale che ci rappresenterà a Chengdu, ci ha inviato in anteprima l'elenco completo delle discipline ufficialmente supportate dall'Italia e per le quali i nostri atleti cercheranno di strappare qualche medaglia. Eccovi l'elenco completo:

- *StarCraft: Brood War* (PC)
- *TrackMania Nations Forever* (PC)
- *FIFA Soccer 09* (PC)
- *Guitar Hero: World Tour* (Xbox 360)
- *Asphalt 4* (Telefonino)

Sono solo cinque, perciò, le discipline in cui, quest'anno, gli azzurri cercheranno di cimentarsi. Spiace vedere la scomparsa del simulatore di biliardo, *Carom 3D* (confermato dagli organizzatori quale disciplina ufficiale), che due anni fa ci regalò un argento grazie alle brillanti prestazioni del nostro Valerio "Duccio" Affuso, ma il campione di Matera pare abbia deciso di appendere mouse e stecca al chiodo. Grandi aspettative, naturalmente, si nutrono sulle prestazioni del nostro campione di *Guitar Hero World Tour*, Lorenzo "Lo7" Castelli, che speriamo possa replicare e persino migliorare l'exploit dell'anno scorso. Infine, una curiosità: la versione ufficialmente supportata di *FIFA 09*, quella che sarà utilizzata a Chengdu, è per PC. Nonostante questo, Progaming ha deciso di svolgere l'intera fase di qualificazioni su Xbox 360. Speriamo che la scelta non si riveli controproducente in Cina.

sito di riferimento: www.wcg-italy.com

direttamente, ma fa specie che persino il più autorevole quotidiano statunitense, il "New York Times", abbia dedicato il 2 aprile scorso un lungo speciale alla crisi che attraversa il mondo del progaming. Gran parte dell'articolo, che potete leggere online sul sito ufficiale (**www.nytimes.com/2009/04/02/sports/othersports/02video.html?_r=2**), racconta la storia di Emmanuel Rodriguez, considerato il miglior giocatore professionista d'America del 2008. Rodriquez, che ha 23 anni e oggi vive a Dallas con i genitori, guadagnava uno stipendio base di 30.000 dollari l'anno, cui andavano a sommarsi i premi guadagnati e gli introiti delle varie sponsorizzazioni (solo il luglio scorso, ne aveva guadagnati altri 5000 in un torneo di *Dead or Alive 4* per Xbox360), per un totale complessivo di poco inferiore ai 100.000 dollari l'anno. Oggi, Emmanuel lavora come commesso in un supermercato, per circa 10.000 dollari l'anno.

LE (POCHE) BUONE NOTIZIE

Per fortuna, la situazione non è definitivamente compromessa e qualcosa riesce ancora a stare in piedi. Benché la situazione in Italia sia quella che abbiamo descritto, Electronic Sports League regge, e i principali campionati internazionali, la European Nations Championship (l'Europeo per nazioni), l'Intel Extreme Masters (in pratica la Champions League del netgaming) e le ESL Major Series (l'equivalente videoludico della Coppa UEFA) vengono disputati con regolarità (almeno per quest'anno). Se, però, le EPS italiane (come sembra) non dovessero avere luogo, viene da chiedersi con quale criterio le squadre e i concorrenti italiani potranno riuscire ad accedere alle future edizioni di tali competizioni, in cui i privilegi d'accesso vengono definiti sulla base dei piazzamenti dei rispettivi campionati nazionali.

L'altra grande competizione che non sembra essere stata scalfita dalla crisi è, per fortuna, quella più importante di tutte. I World Cyber Games, le "Olimpiadi dei Videogiochi", continuano apparentemente incuranti del periodo nero. Anche nel nostro Paese, per fortuna, le tappe dei WCG italiani continuano senza interruzioni di sorta. Al momento di andare in stampa, si è già svolta la prima, a Milano, in seno alla rassegna Cartoomics (con tre discipline: *Guitar Hero World Tour* per Xbox 360, *StarCraft* per PC e *Asphalt 4* su cellulare). Quando leggerete queste righe, inoltre, sarà già stata disputata la seconda tappa, prevista a Bolzano da venerdì 1 a domenica 3 maggio.



Paolo Cupola



sito di riferimento: www.wcg-italy.com

rLeague

LA 500 MIGLIA DI INDIANAPOLIS

Dopo il Campionato "Ombra" di Formula 1, rLeague ci riprova. Questa volta tocca alla più storica delle competizioni automobilistiche statunitensi.

Continuano, con successo, le velleità simulative di rLeague, la lega di giocatori semi-professionisti specializzati in corse automobilistiche basate sul celebre simulatore di guida *rFactor*, sviluppato da ISI. Dopo il successo del primo Campionato Ombra di Formula 1 (di cui abbiamo fornito, su queste stesse pagine, un ampio resoconto), con una formula assolutamente analoga è ripartito, il 29 marzo scorso, sul circuito di Albert Park (in Australia), il secondo campionato, destinato a concludersi domenica 1 novembre sul nuovo tracciato di Abu Dhabi (capitale degli Emirati Arabi Uniti che debuttano quest'anno nel circus della Formula 1). Next Level Arena darà spazio, per quanto possibile, anche a questa nuova edizione di questo avvincente e impegnativo torneo.



Non paghi dei successi ottenuti, i ragazzi di rLeague hanno pensato bene di replicare, simulando una delle più celebri e storiche (è nata nel 1911) competizioni automobilistiche della storia: la 500 Miglia di Indianapolis. La gara si è svolta, come sempre, col pieno rispetto delle modalità di gara, del regolamento della Formula Indy, del tracciato e delle vetture in gara, offrendo una simulazione quanto mai fedele dell'evento reale. L'unico disallineamento è stato nella data: la vera 500 miglia è prevista per il prossimo 24 maggio, mentre la simulazione si è svolta il 27 marzo scorso. Per la cronaca, la vittoria è andata a un pilota canadese (nickname: Bueno), c'è però da segnalare anche l'ottimo piazzamento dell'italiano Fabrizio Volpe, arrivato secondo.

sito di riferimento: www.rleague.eu

Azione Multiplayer

SOLDAT

Per chi vuole combattere a 360 gradi!

- **Autore:** Transhuman Design
- **Genere:** Azione multiplayer
- **Dimensioni:** 16 MB
- **Internet:** www.soldat.pl

LA grafica non è tutto. Questa è una frase che chi ha intenzione di provare *Soldat* deve tenere bene a mente, per non rimanere deluso.

Si tratta di un particolare gioco multiplayer, caratterizzato da una visuale laterale (in stile *Worms*), in cui due squadre di agguerriti soldati dotati di jetpack e di un folto arsenale fatto di fucili, granate e molto altro, combattono per la vittoria. Giocabile sia online, sia in LAN e offline contro l'Intelligenza Artificiale, *Soldat* offre numerose modalità, dalle più note, come il frenetico Deathmatch (tutti contro tutti), al Teammatch, in cui ben quattro squadre tentano di raggiungere il punteggio più alto, oltre a diverse varianti del Cattura la Bandiera.

I movimenti del soldatino sono affidati alla tastiera e la mira al mouse, che permette di sparare a 360 gradi attorno al personaggio. I controlli rivestono un ruolo fondamentale e contribuiscono in gran parte al divertimento e alla velocità dell'azione che caratterizzano *Soldat*: un giocatore con esperienza riuscirà a percorrere le mappe in gran velocità, seminando gli inseguitori se sta portando la bandiera alla base, o eliminando gli avversari fulmineamente durante un violento Deathmatch. Le prime versioni del gioco risalgono a più di sei anni fa, e i fan sono ormai una solida nicchia che si riunisce sui forum ufficiali e non. *Soldat* è ormai portato avanti da un solo programmatore, che non manca di aggiornare sui progressi pubblicando notizie e annunci; uno di questi riguarda proprio la nuova versione 1.5.0, che sarà probabilmente disponibile quando sfoglierete queste pagine.

Nel frattempo, abbiamo provato la cosiddetta "release candidate", ovvero qualcosa di estremamente simile al prodotto finale: le novità sono numerose e spaziano dalla soluzione di problemi minori, fino all'aggiunta dei comandi radio, della Lobby chat (una stanza in cui comunicare con gli altri giocatori), e all'integrazione con TeamSpeak, il celebre software per la comunicazione vocale.

Soldat è gratuito, ma permette di usufruire di alcuni benefici registrando una copia, al costo di 11 euro: interfacce alternative, più risoluzioni grafiche disponibili (quella base è la vetusta 640x480), un'utile minimappa che mostra importanti informazioni e altro ancora.

Se riuscirete a sorvolare sul comparto tecnico di *Soldat*, incredibilmente datato e completamente privo di "gusto artistico", vi aspettano ore divertenti, specialmente se trascorse giocando insieme a qualche amico. Trovare server popolati non è un problema e, grazie all'apporto degli appassionati, la varietà di mappe e modalità è notevole.

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

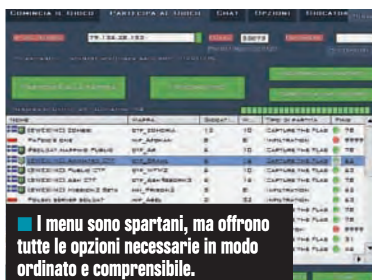
1 Puntate il browser all'indirizzo **www.soldat.pl** e cliccate sul grande pulsante **Download Now** per scaricare l'ultima versione ufficiale. Se la nuova 1.5.0 non fosse ancora disponibile, potete comunque ottenere la release candidate cliccando sul collegamento **Soldat 1.5.0d** presente a questo indirizzo **http://enesce.com/downloads/**

2 Fate doppio clic sull'eseguibile e seguite la semplice installazione automatica, nel caso della versione ufficiale, o estraete i file compressi in una cartella con un programma apposito, come WinRar o WinZip, se state provando la release candidate

3 Se avete installato la versione ufficiale, avviate il gioco dall'icona sul desktop. Per la release candidate, invece, cliccate sull'icona **start** all'interno della cartella, e selezionate **Config** per impostare le opzioni grafiche, e la lingua italiana. Mettete il segno di spunta su Start **Soldat after exiting config** e cliccate su **Salva ed Esci**.



La modalità Cattura la Bandiera può essere estremamente veloce, se giocata da veterani.



I menu sono spartani, ma offrono tutte le opzioni necessarie in modo ordinato e comprensibile.





Le mappe sono decine e decine, grazie al contributo degli appassionati.

VERDETTO



Soldat **è l'ideale per passare qualche ora spensierata con gli amici. Questa nuova versione migliora l'esperienza di gioco.**

Mod per Deus Ex

THE NAMELESS MOD

Un progetto senza nome, ma non privo di anima.

- **Sviluppatore:** Off Topic Productions
- **Genere:** GdR/FPS
- **Dimensioni:** 1 MB
- **Internet:** www.thenamelessmod.com

NEL DVD

SONO trascorsi otto anni dalla pubblicazione di *Deus Ex*, eppure questo titolo è impresso nella mente dei giocatori PC, tanto da essere considerato un capolavoro insuperato.

Da veri appassionati dell'opera di Warren Spector, siamo d'accordo e attendiamo con trepidazione notizie sul terzo capitolo, attualmente in lavorazione. Oggi, però, si può giocare *The Nameless Mod*, un Mod per *Deus Ex* pubblicato da poco da Off Topic Productions, dopo uno sviluppo durato ben sette anni.

Tutto questo tempo non è stato impiegato per migliorare texture o modelli tridimensionali; non solo, per lo meno. *The Nameless Mod* è una Total Conversion e del titolo originale sono rimasti il motore grafico e l'atmosfera. Il resto, dalla trama a molte armi, per non parlare dei dialoghi, è stato faticosamente riscritto da zero: sono stati aggiunti libri e riviste da leggere (una quantità spaventosa, in lingua inglese, che non sfigura al confronto con l'originale), sono stati doppiati decine di personaggi, sono state realizzate ad hoc le musiche... è un gioco nuovo, insomma. Un'avventura, tra l'altro, non breve: per completare la storia ci vorranno circa 15 ore, più di quante ne occorrano per portare a termine tanti titoli recenti.

Come prevedibile, *The Nameless Mod* non brilla per qualità tecniche: nonostante la fatica per migliorare le texture, il motore grafico è ormai obsoleto, e non ci si può aspettare chissà quale meraviglia. Il gioco in sé, però, è fatto proprio bene, tanto che ne siamo rimasti affascinati. La narrazione è notevole, così come i numerosi dialoghi. Addirittura, la recitazione dei doppiatori (solo in lingua inglese) lascia a bocca aperta, soprattutto se si tiene conto del fatto che si tratta di un progetto amatoriale. Certo, a volte il linguaggio scade nel gergo tipico dei forum e delle chat, ma considerando che la vicenda è ambientata all'interno di un mondo virtuale (nello stile del ciberspazio di William Gibson, verso cui non mancano numerose allusioni), la questione passa in secondo piano. Anche perché si rimarrà ammaliati dalla riproduzione del mondo e dalla sua fedeltà con il *Deus Ex* originale. Non solo incontrerete alcuni personaggi presenti nella pietra miliare di Warren Spector, ma potrete anche approfondire le tante questioni che il gioco aveva sollevato: entrando in una libreria, per esempio, potrete discutere piacevolmente con i gestori a proposito delle I.A. e le loro funzioni, rinfrescandovi la memoria sui vari Helios e Daedalus.

L'essere dei modder ha inoltre concesso agli sviluppatori alcune libertà che difficilmente avremmo visto in un titolo commerciale: per il mondo vi imbatterete anche in chicche come la copertina del CD "Appetite for Destruction" dei Guns N' Roses, la locandina di "Blade Runner" e via dicendo.

Da notare la possibilità di scaricare, oltre alla versione "standard" da circa 1 GB, anche una ISO da 1,4 GB, che contiene alcuni materiali bonus, come sketch preliminari dei livelli, file audio e video non utilizzati e una ricca documentazione grazie a cui scoprire dettagli di *Deus Ex* che, magari, vi erano sfuggiti.

INSTALLAZIONE

VERSIONE .EXE

Per giocare *The Nameless Mod* è essenziale aver installato il gioco base *Deus Ex* aggiornato all'ultima versione (1.112fm).

1. Scaricate il file **TheNamelessMod.exe** dal sito **www.thenamelessmod.com**
2. Lanciate l'eseguibile e seguite le istruzioni a video (in inglese).

VERSIONE ISO

1. Masterizzate un DVD con i dati contenuti nella ISO presente nel DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC, o montate l'immagine virtuale con un programma come Daemon Tools **(www.daemon-tools.cc/home)**
2. Seguite le istruzioni a video (in inglese)







In bella vista, il poster di "Blade Runner": sono piccole libertà che solo i modder possono concedersi.

Nel Mod, i dialoghi avranno un'importanza fondamentale e molte situazioni potranno essere risolte senza mettere mano alle armi.





VERDETTO



Dona nuova linfa a uno dei migliori giochi di sempre. Se avete apprezzato *Deus Ex*, dovete installare anche *The Nameless Mod*.

Mod per GTR 2

POWER AND GLORY 2.1

Degli Anni '60, insieme ai Beatles, all'amore libero e alla contestazione giovanile, amiamo ricordare il magico mondo dei gentleman driver.

Autore: GTL Workshop
Genere: Simulazione di guida
Dimensioni: 380 MB (2.0); 265 MB (aggiornamento alla versione 2.1)
Internet: http://gtlw-blog.flyingpig.info

NEL DVD

LA prima incarnazione del Mod *Power and Glory* era decisamente interessante: permetteva a tutti gli appassionati delle auto storiche d'importare i modelli di *GT Legends* in *GTR 2*, migliorando graficamente alcune vetture e ritoccando determinati aspetti della fisica. Il tutto senza dover installare *GT Legends* (ma era in ogni caso necessaria una copia originale per l'installazione del Mod) e la sua discussa protezione StarForce.

Gli autori di *Power and Glory*, però, non erano pienamente soddisfatti del proprio lavoro, principalmente a causa delle limitazioni del gioco originale dei Simbin. *GT Legends* non simula i passati campionati automobilistici, ma le odierne formule TC-60 e GTC-60, che si disputano con auto storiche, ma impiegando pneumatici moderni, capaci di prestazioni ben superiori a quelle delle gomme originariamente montate su tali vetture.

I ragazzi del GTL Workshop si sono allora rimboccati le maniche e, grazie al contributo di centinaia di appassionati, sono riusciti a recuperare una quantità enorme di documentazione: foto e filmati d'epoca, ma anche interviste ai campioni, libretti d'immatricolazione originali del tempo e tutto quanto potesse essere utile a riprodurre al meglio l'esperienza delle quattroruote storiche.

Dopo tanta fatica, il risultato è la versione 2.1 di *Power and Glory*, un archivio autoinstallante che trasformerà il buon vecchio *GTR 2* in un affascinante tuffo nel passato. La grafica dei menu ricorda immediatamente lo stile degli Anni '60 e '70, così come le musiche dei menu, che riprendono alcune delle canzoni più in voga nel periodo (quali "Since I've Been Loving You" dei Led Zeppelin o "Sunshine of Your Love" dei Cream). È andando nello showroom, però, che si rimane estasiati: sono presenti centinaia di automobili, tutte differenti per carattere e a modo loro affascinanti. Si va dalla Fiat 500 Abarth alla spettacolare Lotus Cortina che – come solo Jim Clark sapeva fare – quando spinta al limite si regge in precario equilibro su tre ruote.

Chi ama emozioni più forti non mancherà di rimanere affascinato dalle incarnazioni della Ford GT-40 o dalle varianti della Porsche 906, fra cui va citata la potente 906/8. Noi non abbiamo preferenze: per un motivo o per l'altro, tutte le auto meritano di essere sviscerate in pista, così da apprezzarne le caratteristiche salienti e per cullare le orecchie alla melodia dei loro motori, le cui "voci" sono riuscite anche meglio di quelle del *GT Legends* originale.

Ma i momenti su circuito non sono gli unici a regalare emozioni: varrebbe la pena di effettuare il download solo per consultare il manuale, che spiega i differenti tipi di pneumatici che ogni auto poteva montare, indicando con precisione le caratteristiche e la miscela. Un PDF in inglese che, in poche pagine, condensa tutto ciò che un appassionato della guida simulata dovrebbe sapere sulle gomme, con tanto di precise tabelle su come utilizzare al meglio quelle presenti nel gioco.

Purtroppo, *Power and Glory* è ancora in evoluzione e mancano alcune chicche, come i manuali dedicati a ciascuna auto, promessi dagli sviluppatori, ma ancora in lavorazione. Ne è disponibile solo uno, quello della Porsche 906, e se questa sarà la qualità media, non vediamo l'ora che vengano messi a disposizione tutti gli altri.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

COSA RISERVA IL FUTURO

ATTENZIONE: per installare *Power and Glory* è necessario possedere una copia originale di *GT Legends*. Non serve installare il gioco, ma il Mod controllerà la presenza del DVD nel lettore

1 Scaricate dal sito **http://gtlw-blog.flyingpig.info** il Mod e la relativa patch, oppure copiate i file dal DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC

2 Inserite il DVD di *GT Legends* nel lettore

3 Lanciate l'eseguibile del Mod e seguite le istruzioni a video

4 Lanciate l'eseguibile della patch e seguite le istruzioni a video.





L'Alfa Romeo GTA era la risposta italiana alla mitica Lotus Cortina e, sebbene le sue prestazioni siano oggi risibili, rimane ancora divertente da guidare.



Il sole che filtra fra gli alberi sul tracciato di SPA esalta la livrea della splendida Ford GT-40 MK1 Gulf.

VERDETTO



Forse il miglior Mod mai visto per una simulazione di guida, sia per il realismo della fisica, sia per le auto storiche.

Mod per Medieval 2: Total War

THIRD AGE – TOTAL WAR

La battaglia per la Terra di Mezzo sta per cominciare!

- **Autore:** TA Team
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Gioco richiesto:** *Medieval II: Total War*
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.moddb.com/mods/third-age-total-war

PENSATE che "Il Signore degli Anelli" di J.R.R. Tolkien sia una sorta di testo sacro? Guardare i vostri DVD della trilogia di Peter Jackson vi fa gongolare?

Se a questo associate l'amore per i giochi strategici, *Third Age – Total War* potrebbe farvi stappare la bottiglia che tenevate da parte per le gradi occasioni. Il Mod in questione è una Total Conversion per *Medieval II: Total War*, e vi trascinerà nel mondo della Terra di Mezzo.

In lavorazione da circa un anno, eppure già a un livello decisamente avanzato di sviluppo, *Third Age* promette di avere un numero consistente di frecce al proprio arco. Dodici fazioni distinte, tanto per iniziare, tra cui possiamo trovare i valorosi uomini di Gondor, i cavalieri di Rohan, le armate di Isengard, l'esercito di Mordor, gli Elfi e i Nani, ma anche scelte meno ovvie come Rhûn, Harad, eserciti delle Montagne Nebbiose e dell'Eriador. Va inoltre sottolineato che ogni schieramento avrà i suoi eroi, presi di peso dall'opera letteraria.

Se il vostro sguardo si è già soffermato sulle immagini a corredo di questa pagina, avrete già intuito che le ragioni per attendere *Third Age – Total War* con impazienza ci sono tutte. I modelli delle singole unità, per esempio, sono impressionanti tanto nell'aderenza alla fonte cinematografica, quanto nella cura del dettaglio. Ancor più impressionante, è vederli in movimento, constatando che le animazioni non sono da meno. Parlare di un lavoro di qualità professionale, in questo caso, non sembra una forzatura dettata dall'entusiasmo del momento.

Andando oltre la spettacolare riproduzione degli eserciti, gli sviluppatori promettono anche una complessa campagna militare, che porterà il giocatore a visitare luoghi presi di peso dalla "tradizione" della Terra di Mezzo. A corredo di suddetta campagna è prevista una grande quantità di musiche, sequenze d'intermezzo e artwork, tutti realizzati appositamente per lo scopo.

Si parla, infine, di un'Intelligenza Artificiale delle unità notevolmente migliorata, sulla cui effettiva qualità sarebbe però superfluo pronunciarsi ora.

Sperando di mettere presto le mani su una versione beta di *Third Age – Total War*, l'invito è a tener d'occhio un progetto decisamente notevole.

GIOCHI COMPUTER



Gli Uruk-hai di Isengard sono solo una delle dodici fazioni presenti in *Third Age*.



Gli Elfi di *Third Age* sembrano presi di peso da una scena dei film di Peter Jackson.



Mod per Warcraft III

WARCRAFT III: WORLD OF WARCRAFT

"Per la barba di Thrall, ho un déjà vu!"

- **Autore:** Wc3: WoW Team
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Percentuale di completamento:** 60%
- **Internet:** www.war3wow.webs.com

ECCO un progetto che potrebbe stabilire un punto d'incontro tra chi rivendica l'origine strategica della saga di *Warcraft* e chi ama vivere le proprie avventure nel celeberrimo MMORPG di casa Blizzard.

L'ambizioso Mod *Warcraft III: World of Warcraft* si propone, infatti, di ricreare Azeroth così come l'abbiamo visto in *World of Warcraft*, dungeon compresi, all'interno del motore di *Warcraft III*. Gli sviluppatori informano che ai giocatori sarà consentito prendere il controllo di singoli personaggi (si presume in maniera non troppo dissimile da quanto visto nel famoso Mod *Defense of the Ancients*), con la possibilità di scegliere una razza tra le cinque dell'RTS e una classe tra le nove di base del MMORPG.

Un sistema di quest, in parte mutuate dal MMORPG e in parte create ad hoc, arricchiranno gli scenari, coinvolgendo i giocatori in avventure che potranno risolversi nell'ambito della singola mappa o che richiederanno il vagabondaggio tra più regioni per essere portate a termine. Si fa menzione, inoltre, a un sistema di PNG (Personaggi Non Giocanti) itineranti, che si muoveranno per la mappa comportandosi come se dotati di vita propria, interagendo con i giocatori, unendosi al loro gruppo e altre cose belle che vengono definite, non senza mancanza di modestia da parte degli sviluppatori: "fantastiche, di qualità mai vista nell'intera storia di *Warcraft III*".

Lo scopo dichiarato è quello di andare oltre la semplice collezione di mappe, arrivando a trasformare lo strategico Blizzard in un vero e proprio MMORPG gratuito, in cui l'unico requisito per giocare sarà il possesso di *Warcraft III*. Non mancheranno una serie di funzioni accessorie, come i "flight path" di collegamento tra le varie zone, dirigibili, navi da trasporto e chi più ne ha più ne metta. Gli autori di *Warcraft III: World of Warcraft* pensano anche di includere diverse abilità lavorative viste nel gioco online, quali herbalism, blacksmithing e alchemy, e i personaggi potranno crescere attraverso 60 livelli di esperienza. Si parla, infine, di una possibile gestione della telecamera in terza persona e dei comandi per rendere il controllo del personaggio analogo a quello di *World of Warcraft*.

A questo punto, pur non mancando di apprezzare l'impegno e l'inventiva, sorge spontanea una domanda: avrà davvero senso dedicare tanto tempo e lavoro alla creazione della copia esatta di un gioco già esistente? GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



Orgrimmar è la capitale che ogni orco di *Warcraft* ha nel cuore.





Quello che i Tauren di *WoW* hanno sempre desiderato e mai ottenuto è un baobab da mischia.





GENERE: SPARATUTTO MULTIPLAYER

Rigiocato per voi

FAR CRY 2 FORTUNES PACK

Un'espansione economica rinnova l'attenzione su un multiplayer sottovalutato.

TRE CONSIGLI

1. Correre all'impazzata svuotando caricatori significa, in *Far Cry 2*, solo sprecare piombo prezioso. L'interfaccia di gioco, infatti, è del tutto priva del mirino, tanto che una buona precisione di tiro è ottenibile soltanto utilizzando la visuale "iron sight", ovvero allineata alla canna del fucile. Il modo migliore per ottenere frag consiste nel ricorrere ad attacchi ragionati, sparando da fermi e utilizzando postazioni coperte sempre più vicine al nemico.

2. Nella modalità Uprising è importante scegliere la classe d'appartenenza. La difesa delle basi deve essere effettuata dagli Artiglieri e dai Cecchini, mentre nella scorta del capitano non dovrebbero mai mancare Commando e Guerriglieri. L'assalto alle basi nemiche risulta facilitato dalla cooperazione tra Sabotatori (in grado di eliminare silenziosamente i cecchini avversari) e Guerriglieri, capaci di debellare i difensori con un paio di granate. In ogni caso, non bisogna mai operare da soli, ma sempre in coppia, così da essere salvati dal compagno nel momento in cui si è a terra.

3. È bene che gli equipaggi di jeep e blindati non si fermino mai a sparare all'unisono, e si affrettino ad abbandonare il veicolo in prossimità dell'obiettivo. Una vettura ferma è un bersaglio troppo goloso per un Artigliere munito di Charlie G, ovvero un dispositivo anticarro portatile, anche perché offre un quantitativo di punti esperienza notevole. Riguardo l'esperienza, è bene sottolineare come questa risulti più proficua solo se ci si specializza su un'arma alla volta, così da acquisirne rapidamente manuali e bandoliere.

Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Ubisoft Montreal
Provato su: GMC Dic 08, **9**
Multiplayer: Internet, LAN
Requisiti: CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3, 3,5 GB HD
Internet: www.farcry2.com; http://store.steampowered.com

QUANDO, a fine 2007, l'FPS *Call of Duty 4: Modern Warfare* raggiunse gli scaffali dei negozi, trovando poi posto negli hard disk di molti appassionati, in pochi immaginavano che il suo comparto multiplayer basato su perk (le abilità speciali acquisibili sul campo) e armi aggiuntive avrebbe influenzato il genere così profondamente.

La sezione multiplayer di *Far Cry 2* sembra essere la declinazione africana di quanto offerto dal bel titolo di Infinity Ward, e non solo perché l'azione si sposta nelle savane e nelle foreste del Continente Nero, ma perché gli scontri tra le fazioni UFLL (il Fronte Unito per la Liberazione e il Lavoro) e APR (Alleanza di Resistenza Popolare) sono animate da armi eterogenee e poco precise, quasi a rimarcare come la guerra per i diamanti sia combattuta da milizie organizzate alla meglio da sordidi signori della guerra.

QUATTRO SCELTE

Agli immancabili Deathmatch e Team Deathmatch, *Far Cry 2* affianca due modalità chiamate Capture the diamond e Uprising.

La prima, come il nome lascia intuire, altro non è che un classico CTF in cui l'obiettivo primario consiste nel rubare una valigetta di diamanti dalla base avversaria e portarlo nella propria, evitando che il nemico, nel frattempo, faccia lo stesso (creando, così, una situazione di stallo). Le ridotte dimensioni della valigetta, rispetto alla tipica bandiera, sono compensate dal fatto che il portatore viene ben evidenziato da una colonna di fumo, rossa o verde secondo la fazione scelta. Obiettivo della modalità Uprising, invece, è di ottenere il controllo di tre basi sparse sulla mappa, che possono però essere "acquisite" solo dal capitano della squadra.
Una volta preso possesso di tutte le basi, si può vincere la partita prima del tempo limite uccidendo il capitano nemico, che in questo frangente verrà pesantemente scortato dai suoi compagni. Le mappe dedicate a tale modalità sono spesso molto ampie e risultano perfette per gli scontri a 16 giocatori, che devono riuscire a bilanciare attentamente le forze tra difesa e attacco delle basi nemiche.

Proprio in fase di raggiungimento delle stesse, diventano protagonisti i veicoli del gioco: un ruolo preponderante è rivestito dalle Jeep e dai motoscafi, ma non mancano dune buggy a posto singolo e perfino alianti, utili per raggiungere silenziosamente gli avamposti più lontani. Tutti i veicoli muniti di motore



L'assenza di un mirino sullo schermo rende le raffiche in movimento decisamente inefficaci.

Piromania diffusa

Il fuoco svolge un ruolo predominante negli scontri di *Far Cry 2*. Incendiare l'erba secca di alcuni livelli a colpi di lanciafiamme o Molotov significa dare vita a roghi incontrollabili, che si espandono o si esauriscono in base alla direzione del vento. In pratica, le fiamme possono rendere inaccessibili parti della mappa per alcuni interminabili secondi o, in alternativa, rivoltarsi contro chi le ha create, costringendolo a fughe improvvise. La durata e l'estensione degli incendi varia in base all'ambiente, ed è molto più elevata nelle savane che non nelle foreste.




Senza utilizzare il mirino telescopico, i fucili da cecchino sono praticamente inutili.

possono essere danneggiati a colpi di proiettile, ma hanno il vantaggio di essere riparabili e di lasciare ai passeggeri la facoltà di scaricare le armi dai finestrini. Di conseguenza, i pochi modelli muniti di mitragliatore fisso sono impiegabili come postazioni di tiro mobili, utili a scardinare le basi più difese, ma rischiano anche di diventare delle bare multiple, in presenza di una granata ben assestata.

POTENZA DI FUOCO

Prima di entrare nell'azione, al giocatore è dato modo di scegliere tra 6 classi, differenziate tra loro esclusivamente dall'arsenale.

I Commando sono muniti di fucili automatici d'assalto a medio raggio, e rappresentano la soluzione migliore per gli utenti alle prime armi, che vogliono alternare raffiche continuate a colpi ben piazzati da posizione coperta. I Cecchini sono equipaggiati con fucili a lungo raggio e mirini telescopici, mentre i Guerriglieri risultano avvantaggiati negli scontri ravvicinati, grazie ai loro fucili a pompa. I Sabotatori vantano armi silenziate, mentre gli Artiglieri non si preoccupano affatto della rumorosità, avendo il proprio punto di forza nelle armi più pesanti, efficaci soltanto una volta posizionate a terra.
Completano l'elenco i Ribelli, armati inizialmente di lanciafiamme, ma capaci di ottenere dei ben più efficaci lanciarazzi con il procedere dell'esperienza. Raggiungendo gli obiettivi, nonché collezionando vittime, si ottengono infatti dei diamanti spendibili a piacimento nelle varie classi, in modo da sbloccare armi più potenti o precise. I Commando più attivi abbandoneranno rapidamente la pistola mitragliatrice iniziale, in favore dell'immancabile Kalashnikov, mentre i cecchini metteranno le mani su leccornie quali l'AS50, un fucile di precisione semiautomatico munito di proiettili calibro 50.

Il sistema dei diamanti si applica anche alle armi secondarie, tra cui spiccano un Uzi (utile a finire i nemici sopravvissuti all'esplosione di una granata) e le bombe Molotov capaci di far divampare incendi difficilmente controllabili. Collezionare frag porta, poi, a sbloccare i manuali operativi e di manutenzione delle singole armi, in modo che queste non si inceppino, offrano un rinculo ridotto o siano accompagnate da un maggior numero di munizioni.

L'ESPANSIONE

Il *Fortune's Pack*, scaricabile da Steam per chi utilizza la versione di *Far Cry 2* distribuita da Valve (**http://store.steampowered.com**) al prezzo di 5 euro, o da siti quali **www.gamersgate.com** e **digitalstore.ubisoft.com** per chi possiede il DVD, non aggiunge modalità di gioco, ma si limita a offrire 4 nuove mappe, un mezzo blindato munito di mitragliatore, un quad e tre armi: un fucile a pompa con silenziatore, una doppietta a canne mozze (devastante negli scontri ravvicinati e finemente decorata) e una balestra dotata di dardi esplosivi. È un piccolo quantitativo di materiale extra che va a rimpolpare un gioco in cui spiccano alcune interessanti novità, quali la capacità, da parte di tutte le classi, di risollevare da terra i compagni feriti da poco e di compiere delle lunghe scivolate a terra dopo aver preso velocità con lo sprint.

Meritano di essere menzionate anche le ambientazioni diurne o notturne di tutte le mappe e la possibilità di fare esplodere i depositi di munizioni con un paio di colpi ben assestati, producendo una pioggia incontrollata di proiettili in tutte le direzioni. Sono innovazioni che sottolineano come la sezione multiplayer di *Far Cry 2* abbia le carte in regola per godere di una notevole longevità, oggi sottolineata da un notevole affollamento dei server, finalmente lontani dai problemi di connessione che affliggevano il gioco nelle settimane immediatamente successive alla pubblicazione.

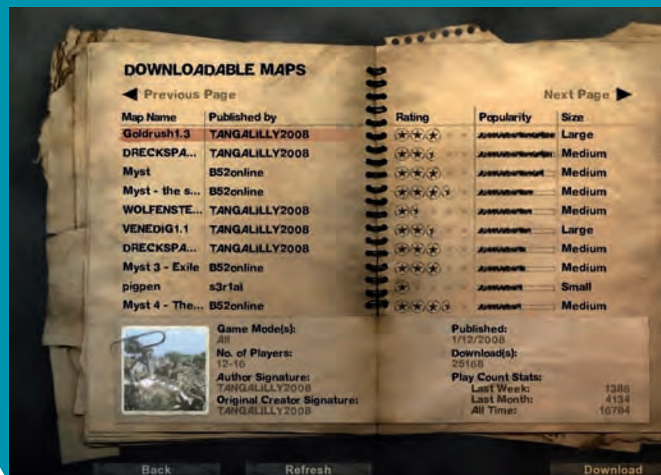
GIOCHI COMPUTER



Un razzo ben piazzato seguito da Uzi: il modo migliore per stanare il nemico.

A portata di mano

Il browser interno al gioco offre un'opzione interessante: un elenco dei livelli creati dagli utenti, suddiviso per qualità e popolarità. I livelli aggiuntivi vengono caricati anche automaticamente quando si entra in un server, ma la possibilità di scaricare le mappe risulta utile quando si sfidano gli amici su reti dedicate. La quantità delle mappe disponibili è molto vasta, soprattutto perché il gioco include un editor che consente di creare ambienti di buona qualità in poche ore di lavoro.











VERDETTO

★★★★☆

Un multiplayer in cui le classi si distinguono solo per le armi, ma capace di produrre partite divertenti e strategiche. Il tutto a un prezzo assai ridotto.

Mondi virtuali

UNA NUOVA ERA

Nell'oceano dei MMORPG gratuiti, Atlantica Online *emerge per via dell'originalità del sistema di combattimento e per un'ambientazione davvero interessante.*

LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

Atlantica Online è disponibile in lingua inglese. Giocare è completamente gratuito, e per farlo basta scaricare e installare il client (delle dimensioni di ben 2,2 GB!) da uno dei link del sito ufficiale (**atlantica.ndoorsgames.com**). Per registrarsi è necessario fornire un indirizzo e-mail valido. I requisiti di sistema minimi sono: processore 1 GHz, scheda 3D 64 MB, 512 MB RAM e 5GB liberi su disco fisso. Come in molti giochi "free-to-play", è possibile acquistare oggetti magici speciali o altri benefici (come più spazio nell'inventario) pagandoli con denaro reale. In *Atlantica Online*, però, la necessità di fare ciò è meno marcata rispetto ad altri titoli, e può dirsi un'opportunità del tutto opzionale.



All'inizio del gioco, possiamo decidere dove "apparire" sulla Terra: se in Cina, Corea o Giappone.



I personaggi armati di spada possono indossare armature pesanti e infliggere molti danni, ma a un solo nemico.

NEL nostro breve giro d'orizzonte sulla situazione dei MMORPG nel 2009 (pubblicato sul numero di aprile di GMC), avevamo accennato a una nuova generazione di titoli "free-to-play", in cui si intravedeva finalmente il coraggio di sperimentare e di allontanarsi dall'abusato modello di *World of Warcraft*.

Tra i più interessanti c'era *Atlantica Online*, di NDOORS, che, tra le altre qualità, è uno dei primi GdR online a proporre con successo un sistema di combattimento "a turni". Questo mese abbiamo deciso di saperne di più.

I giocatori iniziano creando un personaggio e scegliendone l'aspetto attraverso una selezione di opzioni grafiche francamente limitata. Più interessanti sono, invece, le "professioni" disponibili. Essenzialmente, descrivono il tipo di arma impugnata dal personaggio, l'unico che questi potrà utilizzare nel gioco. E se archi, lance, spade e così via non sorprendono, altrettanto non si può dire dei cannoni portatili (in realtà, una sorta di fucili seicenteschi) e delle... chitarre. Non parliamo dei tipici mandolini medievali dei bardi, ma di quel genere di strumento musicale più spesso associato a Jimi Hendrix (e che il grande artista non a caso mulinava durante i suoi concerti, quasi fosse un'ascia bipenne). È questo il primo indizio che il mondo che ci attende presenterà tratti assai peculiari.

Il nostro destino, come ci informano tre misteriose sorelle nel prologo di *Atlantica Online*, è legato al ritorno nel mondo della scomparsa Atlantide. La Terra è ora un luogo al tempo stesso magico e, almeno in parte, tecnologicamente progredito, popolato da creature fantastiche di ogni tipo. In sé, la struttura generale del gioco non è differente da quella di altri MMORPG: riceviamo missioni da parte di particolari personaggi e cerchiamo di risolverle esplorando territori remoti e dungeon, e combattendo mostri. Ma sono i combattimenti a distinguere *AO* dal resto del gruppo.

Il nostro eroe è in grado, fin da subito, di assoldare dei "mercenari", che lo seguono ovunque e combattono con lui. Quando si accende uno scontro, sia il mostro (che può avere altre creature come coorte), sia il party del giocatore vengono trasportati su un campo di battaglia a parte. I due gruppi si dispongono su due "griglie" contrapposte di 3x3 quadrati, e come effettuare tale disposizione è la prima scelta strategica da compiere. In base al tipo di arma impugnata da ogni personaggio, infatti, questi avrà modo di attaccare nemici che si trovano in posizioni particolari. Una spada, per esempio, sarà in grado d'infliggere molti danni a un singolo nemico, mentre una lancia o un cannone potranno distribuire il

Mondo parallelo

Atlantica Online **si svolge in una versione del nostro pianeta collocata in una dimensione parallela. I continenti, le principali città e anche certi aspetti delle culture terrestri sono gli stessi, ma con importanti differenze. La prima è la presenza della magia. La seconda è che ogni regione geografica (e le relative città e culture) è rappresentata in quello che, storicamente, è stato il momento del suo massimo splendore. Così, se Roma è al culmine del periodo imperiale, le città nordamericane si trovano all'inizio della rivoluzione industriale, e sono caratterizzate da un gusto decisamente "steampunk". Il mondo di gioco è molto grande e, per raggiungere alcune aree, è pressoché indispensabile disporre di personaggi di alto livello, a causa dei mostri che le abitano.**





Posizionare i personaggi in modo tatticamente intelligente, in base alle loro capacità, è fondamentale per vincere in combattimento.



loro attacco su due avversari che si trovano "in fila" uno dietro l'altro. In compenso, chi impugna queste armi soffre di penalità nelle protezioni indossabili e nei punti ferita.

I personaggi nelle file più arretrate diventano, così, difficilmente raggiungibili, ed è necessario riflettere su come combinare gli attacchi sia dell'eroe, sia dei mercenari assoldati, se vogliamo arrivare a colpirli. Simili considerazioni valgono anche quando è il turno dell'avversario e giochiamo "in difesa". In più, ogni personaggio può sempre perdere un turno di combattimento per muoversi sulla griglia, in modo da portarsi al riparo, o per frapporsi tra un ferito e gli attacchi del nemico, o per usare una pozione di cura. Aggiungete il fatto che ogni professione ha a disposizione incantesimi d'attacco, protezione o cura (in base all'arma impugnata) che possono però essere impiegati in modo limitato, e avrete un sistema di combattimento che premia riflessione e pianificazione, quasi come in un gioco di strategia. A complicare il tutto, infine, c'è un limite di tempo prefissato per eseguire le nostre mosse prima che la "mano" passi ai nemici.

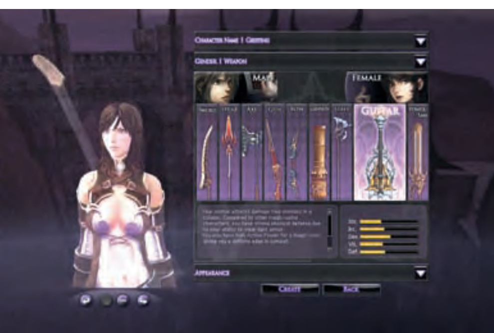
Atlantica Online non vincerà premi né per il "design" architettonico, né per la tecnologia. Lo stile è, essenzialmente, quello barocco ed elegante di *Guild Wars*, ma, a nostro avviso, c'è troppa ripetitività nelle texture e negli elementi del paesaggio, con il risultato che le diverse ambientazioni soffrono di una marcata mancanza di personalità. Inoltre, anche selezionando la qualità massima in ogni campo del pannello delle opzioni, si ha la sensazione che il motore grafico non riesca a sfruttare appieno le proprie potenzialità.

Un fatto che lascia particolarmente perplessi (oltre a essere molto fastidioso) è come, anche selezionando la massima "distanza visuale" possibile, gli elementi del paesaggio tendano ad apparire di colpo a metà strada tra noi e l'orizzonte. Più che discreto, invece, è il comparto sonoro, e in questo includiamo anche le musiche.

Al di là del fantastico sistema di combattimento su cui si regge, *Atlantica Online* è un gioco che mostra cura e intelligenza in ogni aspetto. Un comodo "diario di viaggio", per esempio, raduna in modo logico tutte le informazioni che abbiamo raccolto su città, Personaggi Non Giocanti, mostri e i loro poteri particolari (utili, queste, per pianificare i combattimenti) e così via. Altri elementi non sono ancora completamente raffinati e, per esempio, la "telecamera mobile" che dovrebbe conferire dinamismo alle azioni di combattimento riesce solo a rendere le stesse incredibilmente confuse – e, per tale ragione, è generalmente disattivata fin da subito. Ma se non si hanno problemi con la lingua inglese, e con il download di 2,2 GB di client, non esistono ragioni per non sperimentare questo bel titolo. GIOCHI COMPUTER

BATTAGLIE CAMPALI

Il fatto che ogni personaggio sia accompagnato da "mercenari" non impedisce ai giocatori di muoversi in gruppo e, al momento, fino a tre eroi possono unire le proprie forze (e i loro mercenari) per affrontare "quest" particolarmente impegnative. Ciò significa che, se ognuno di essi ha raggiunto il tetto massimo di mercenari, una compagnia di tre giocatori schiererà ben ventisette personaggi! In compenso, se i mostri di una "quest" richiedono questo tipo d'impegno, è probabile che siano o altrettanto numerosi, o fortissimi. Il risultato sono battaglie assolutamente epiche.



Gilde e arene

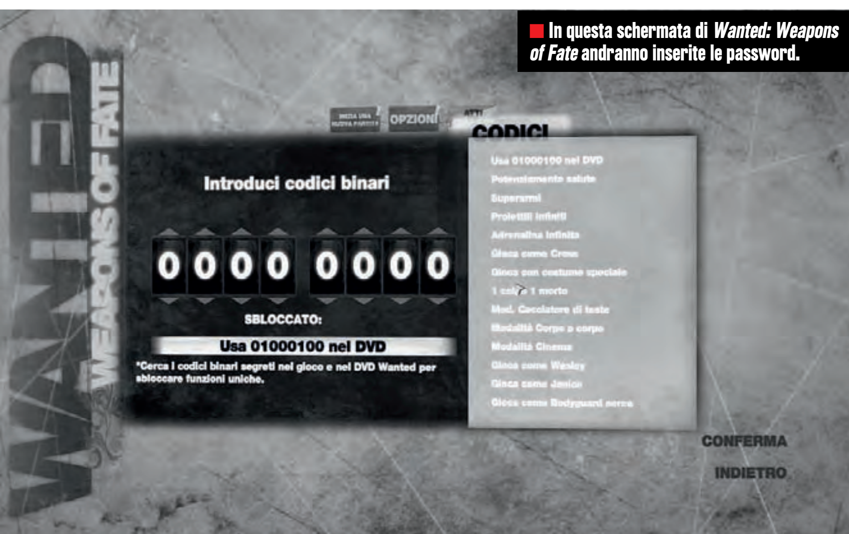
Atlantica Online **supporta gilde, creazione di oggetti, libero commercio degli stessi e combattimenti nelle arene. È in questi ultimi, in cui due giocatori e i loro mercenari si affrontano in una sfida di tatticismi e astuzia, che il sistema di combattimento brilla in modo particolare, ricordando una versione dinamica e adrenalinica di un gioco di carte collezionabili. È possibile osservare le battaglie come spettatori, imparando molti utili trucchi dall'esperienza altrui. Le gilde, a loro volta, sono formate da gruppi di giocatori che decidono di unirsi sotto una bandiera comune; in *AO*, le più potenti possono governare intere città, promulgando persino "leggi" che ne regolano le tasse sugli oggetti venduti, che finiscono nelle casse della gilda stessa.**



GMC TRUCCHI & soluzioni

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame:   5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati e le soluzioni firmate dalla redazione di GMC!



In questa schermata di *Wanted: Weapons of Fate* andranno inserite le password.


Chi l'avrebbe detto che dietro questa tenera signora si nascondesse un killer spietato?

WANTED: WEAPONS OF FATE

Modalità trucchi

Traiettorie curvilinee dei proiettili, oscuri segreti di famiglia, belle pupe e tanta azione. Ecco gli elementi che hanno reso il mondo di "Wanted" così affascinante. Dopo il fumetto e il film, non poteva mancare il videogioco d'azione. Ma se il mondo degli assassini dovesse essere troppo duro, vi basterà andare alla voce **Codici**, che si trova all'interno della schermata delle opzioni accessibile dal menu principale, e inserire le seguenti password binarie per ottenere degli indubbi benefici.

PASSWORD	EFFETTO
01110100	Sblocca la modalità Cinema
01100101	Sblocca la modalità Corpo a Corpo
01100111	Sblocca la modalità Cacciatore di Teste
01001100	Abilita i potenziamenti Salute, nella schermata Potenziamenti Partita nelle opzioni
01110010	Abilita la modalità Un colpo un morto, nella schermata Potenziamenti Partita nelle opzioni
01010111	Sblocca il Bodyguard aereo come personaggio segreto giocabile
01010100	Sblocca Cross come personaggio segreto giocabile
01000110	Sblocca Janice come personaggio segreto giocabile
01000011	Sblocca Wesley come personaggio segreto giocabile
01100001	Sblocca il costume speciale per il protagonista del gioco
01001111	Abilita le Super Armi nella schermata Potenziamenti Partita nelle opzioni
01101101	Abilita l'adrenalina infinita nella schermata Potenziamenti Partita nelle opzioni
01101111	Abilita le munizioni infinite nella schermata Potenziamenti Partita nelle opzioni
01000100	Permette di usare 01000100 nel DVD





UNREAL TOURNAMENT 3

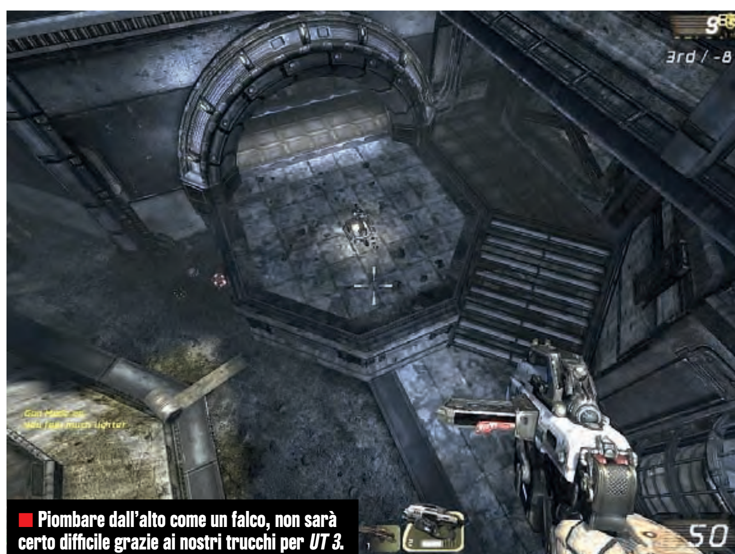
Modalità trucchi

Torna su queste pagine uno degli sparatutto online più amati. Il motivo è costituito dalle numerose aggiunte scoperte dal nostro team. Ricordate che i codici qui presenti funzionano sia per il demo, sia per il gioco completo, ma solo nelle modalità single player.

Per sfruttare la modalità trucchi, premete uno dei tasti **[Tab]** e **T** (hanno la stessa funzione) in un qualsiasi momento della partita, così da far comparire la console di comando. Nel caso l'abbiate richiamata con la pressione di **T**, dovrete cancellare la parola "say" che appare in automatico ogni volta che attivate questo comando. Con la riga di inserimento libera, digitate sulla tastiera i seguenti codici, poi premete **Invio** per ottenere gli effetti elencati di seguito.

Attenzione: Se l'inserimento è stato effettuato correttamente, apparirà sullo schermo un breve messaggio in inglese che attesterà l'entrata in funzione della gabola.

CODICE	EFFETTO
loaded	Carica tutte le armi con il pieno di munizioni nel vostro inventario
god	Attiva l'invincibilità per il vostro personaggio


Piombare dall'alto come un falco, non sarà certo difficile grazie ai nostri trucchi per *UT 3*.

stat fps	Permette di mostrare a video la frequenza di aggiornamento dello schermo
allammo	Riempie al massimo gli indicatori delle munizioni
Allweapons	Dona al giocatore tutte le armi dell'arsenale di gioco
fly	Attiva la modalità "Fly", che vi permette di volare attraverso le ambientazioni
ghost	Attiva la modalità "Ghost", che vi permette di volare attraverso le ambientazioni e di passare attraverso i muri
slomo *numero*	Sostituendo a *numero* un valore, è possibile rallentare la velocità di gioco
walk	Disabilita, se attivate, le modalità "Fly" e "Ghost"
Behindview 0	Abilita la telecamera in prima persona
Behindview 1	Abilita la telecamera in terza persona
Addbots *numero*	Sostituendo a *numero* un valore, verranno aggiunti al match dei bot corrispondenti alla cifra inserita
Setgravity *numero*	Sostituendo a *numero* un valore, è possibile modificare la gravità del gioco
Playersonly	Disabilita l'Intelligenza Artificiale dei bot
Suicide	Permette di suicidarsi
STAT FPS	Mostra il framerate
Teleport	Teletrasporta il giocatore nella posizione indicata dal mirino del mouse
summon utgamecontent. utvehicle_*nomeveicolo*	Sostituendo a *nomeveicolo* uno dei seguenti codici, è possibile far comparire sul terreno di gioco il mezzo indicato tra parentesi: **cicada_ content** (Cicada); **darkwalker_content** (Dark Walker); **fury_content** (Fury); **nemesis** (Nemesis); **paladin** (Paladin); **scavenger_content** (Scavenger)

TOM CLANCY'S H.A.W.X.

Nuovi Aereoplani



A tutti i nuovi piloti che si sono fatti catturare nella trama di *H.A.W.X.* spieghiamo volentieri come sbloccare i caccia più potenti del gioco senza faticare troppo. Per prima cosa, è necessario entrare nell'hangar e, tenendo premuto il tasto **Shift**, digitare molto rapidamente sulla tastiera le seguenti combinazioni di tasti. In caso di successo, un messaggio confermerà il corretto inserimento del codice e potrete usare il vostro nuovo "giocattolo".

CODICE	EFFETTO
X, A, X, D, Q, X	Sblocca l'A-12 Avenger II
A, Q, A, Q, A, X	Sblocca l'F-18 HARV
D, X, D, X, D, Q	Sblocca l'FB-22 Strike Raptor



Need for Speed Carbon

Modalità trucchi

Dura la vita nel Canyon. Tra bande di esaltati, fieri avversari da battere e le retate della polizia, arrivare al vertice delle corse clandestine è un'impresa per pochi eletti. Fortunatamente, ci pensano i meccanici di GMC a truccare per bene il vostro motore in *Need for Speed Carbon* e a darvi una marcia in più. Vi basterà digitare questi codici dalla tastiera nella schermata successiva alle raccomandazioni di guida sicura da parte di Emmanuelle Vaugier (quella con la scritta **Clicca per continuare**) o nella schermata principale. **Attenzione:** l'attivazione dei trucchi non sarà evidenziata da nessun cambiamento. Inoltre, se sbaglierete a inserire un codice, dovrete necessariamente riavviare il gioco per far sì che gli altri vengano accettati.

CODICE	EFFETTO
canyonalltheway	Sblocca tutti i tracciati
shinycarsarethebestcars	Le auto hanno una cromatura più visibile
chasingmobile	Sblocca la Corvette Z06 Interceptor nella modalità Gara Veloce
guesswhoisback	Sblocca la Cross Corvette Z06 nella modalità Gara Veloce
watchoutthebigtruckishere	Sblocca la Dump Truck nella modalità Gara Veloce
bigredfiredrive	Sblocca il camion dei pompieri nella modalità Gara Veloce
trashtalking	Sblocca il Rhino nella modalità Gara Veloce
friendlyheadlocksapplied	Infinti aiuti dalla propria squadra
nosforeverever	Il NOS diventa infinito
slowitdownwhenyouwant	Il tempo può venire rallentato all'infinito





Guida completa

EMPIRE: TOTAL WAR

*L'ultimo Total War è, probabilmente, il gioco più complesso e completo della serie: nemici alle porte, rivolte continue e bancarotta incombente rischiano di rovinare il sonno ai re-giocatori. **Paolo Paglianti** torna dal Nuovo Mondo per dispensare consigli su come costruire un impero e vivere felici.*

SALVATE REGOLARMENTE

Il salvataggio automatico di *Empire* prevede che il gioco metta autonomamente al sicuro i vostri progressi alla fine del turno. Questo vuol dire che è molto utile se, per esempio, avete dimenticato di spostare un esercito o una flotta. Può essere abbastanza comodo anche se vi dichiara guerra un nemico in modo inaspettato: spesso, basterà ricaricare il salvataggio e, semplicemente, l'evento non avverrà. Altrimenti, potete ricaricare e "imbonire" il futuro avversario con qualche dono, in modo da evitare mosse pericolose. Tuttavia, vi consigliamo di salvare almeno ogni cinque-sei turni, così da evitare che una situazione generale precipiti. Per esempio, potreste non accorgervi che state esaurendo il denaro, e l'ultimo autosave non vi metterà al sicuro da una bancarotta inevitabile.

SENZA SOLDI

Come abbiamo già scritto, conviene salvare spesso per evitare di trovarvi in una situazione compromessa e irrisolvibile. Se vi trovate senza denaro, esistono essenzialmente due strade: la prima è di ricaricare un salvataggio di cinque-sei turni precedenti, ed evitare di spendere per edifici e unità per qualche turno. La seconda è di eliminare unità: ogni unità ha un costo "per turno" (per scoprilo, basta cliccare con il pulsante destro sull'unità stessa). È sempre una soluzione estrema, perché vuol dire "sprecare" i soldi dell'arruolamento spesi qualche turno prima e, magari, perdere l'esperienza accumulata dall'unità; tuttavia, eliminando una decina di unità potreste risparmiare anche 2000 "ori" per turno, quindi recuperare



Venezia è uno stato molto ricco su cui mettere le mani: quando conquistate una città, ricordatevi di "riparare" subito tutti gli edifici danneggiati.

LA campagna di *Empire: Total War* è semplicemente mostruosa. "Conquistare il mondo" è veramente complesso, dato che di fronte a voi avrete "solo" 200 turni e molti problemi da superare.

Ognuna delle 11 nazioni con cui è possibile iniziare il gioco parte con due-tre regioni, e deve conseguire degli obiettivi particolarmente ambiziosi. Rimandiamo alle colonnine laterali i consigli per ogni nazione; in generale, però, è sempre bene tenere a mente quali sono le mete da raggiungere. È inutile attaccare la Francia, quando dovete conquistare la Spagna. Ma procediamo con ordine.

I PRIMI TURNI

Finché il vostro regno sarà piuttosto piccolo, potrete al massimo mantenere un solo esercito "completo", oppure due eserciti da 10 unità. Per prima cosa, quindi, smobilitate tutte le unità obsolete (nella maggior parte dei casi, tutte quelle a vostra disposizione, come picchieri e unità "popolane"), visto che costano alle casse del tesoro un sacco di soldi, relativamente parlando. In generale, è difficile che qualcuno vi dichiari guerra nei primi turni, specie se iniziate subito ad approntare un esercito veloce e potente, che è il miglior deterrente alle aggressioni dei vicini.
Un altro passo essenziale è quello di spedire il Gentiluomo nella Scuola. Se non avete una Scuola, è un grosso problema, dato che rimanere indietro nella scoperta dell'albero tecnologico è un vero pericolo mortale, per il vostro regno. Ognuna delle 11 nazioni "ufficiali" di *ETW* dispone di almeno una Scuola, ma nel caso utilizziate un Mod per giocare con i regni secondari, il consiglio è di radere al suolo uno dei "paesini" intorno alla capitale e costruirne una. Per esempio, vi consigliamo di far fuori i "giardini del piacere", che generano spie, sicuramente meno utili della Scuola.

L'ALBERO TECNOLOGICO

Una delle novità più evidenti di *Empire* è proprio l'albero tecnologico. È impossibile dire quale sia la tecnologia o il "ramo" più importante da seguire nella ricerca, dato che tutti sono utili, in modi diversi. Se state guidando uno stato minacciato da più parti, come la Prussia o la Polonia, è essenziale concentrarsi sullo sviluppo militare, tralasciando, almeno all'inizio, quello navale. Se, invece, intendete conquistare i nuovi mondi, è fondamentale riuscire a costruire una flotta robusta e potente, dunque è preferibile invertire l'ordine. Di sicuro, è molto importante non studiare troppo presto il "ramo" della filosofia. Come potrete vedere selezionando i vari "avanzamenti", quasi ogni scoperta di questo ramo porta a dello scontento per le riforme: questo succede soprattutto se l'ordinamento dello stato rimane al livello di monarchia assoluta. Prima


La tattica migliore nei combattimenti navali è danneggiare il vascello nemico con colpi "normali" e poi passare a quelli a grappolo.

o poi dovrete comunque studiare le sue specialità, così da costruire gli upgrade delle scuole (college e università), ma per i primi venti/quaranta turni non è essenziale. Non tralasciate, invece, lo studio dell'agricoltura, che vi permette di upgradare le fattorie: è importante sia nelle regioni grandi (come la Francia o la Spagna) con molti insediamenti e una popolazione numerosa, sia quando avrete le colonie in America, dove esistono diversi upgrade per le fattorie (come cacao, tabacco e zucchero).

COMMERCIO IN TERRE LONTANE

Se disponete di un porto, costruite subito due o tre Indiaman, le navi specializzate nel commercio con le Indie. È importante spedire subito qualche Indiaman nelle mappe "commerciali" (Madagascar, Brasile, Costa d'Avorio e Indie Orientali) per "acchiapparne" al volo una delle ambitissime stazioni. Ne esistono cinque in ogni mappa e ci sono oltre venti nazioni che si scapicolleranno per prendere un posto tra quelli disponibili, quindi correte. Ognuna di queste mappe può ospitare dei pirati e vi consigliamo di diversificare la destinazione. Allo stesso tempo, però, dovrete upgradare i porti, dato che agli stadi iniziali non consentono di controllare molte rotte commerciali. Se battete bandiera di uno stato che dovrà per forza di cose basarsi sul commercio (come Inghilterra o Olanda), un'opzione interessante è di far fuori gli stati dei pirati (si trovano sulla costa e nelle isole del Sud America). Magari è difficile arrivarci, dato che generalmente dispongono di flotte consistenti, ma una volta approdati possono ben poco in una battaglia terrestre contro delle unità regolari. Tolti di mezzo i pirati, i commerci saranno più sicuri e avrete due nuove province piuttosto ricche sotto il vostro regno. Considerate anche che, in caso di guerra contro una potenza europea, nulla vi vieta di andare nelle mappe "commerciali" e far fuori gli Indiaman dei vostri avversari (o, meglio ancora, catturarli per poi utilizzarli). Per lo stesso motivo, se investite molto sul commercio, posizionare una flotta militare nelle mappe "commerciali" potrebbe non essere una cattiva idea.


Questo genere di scontri può essere deciso autonomamente dal computer; tuttavia, ricordate che anche una sola unità sopravvissuta può crearvi dei problemi distruggendo le vostre installazioni.

SISTEMA DI GOVERNO

Anche se non potrete scegliere direttamente la vostra forma di governo, ma solo "favorire" una rivolta che la faccia cambiare (a questo riguardo, leggete lo spazio apposito in queste pagine), dovete sapere che il sistema politico ha un peso non indifferente sul vostro impero. Esistono essenzialmente tre forme di governo:

La Monarchia Assoluta vi dà un controllo totale sui vostri ministri e potrete cambiarli ogni volta che vorrete. L'unico limite è il numero di candidati. Tuttavia, è la forma di governo che soffre maggiormente ricercando le "tecnologie" filosofiche.

La Monarchia Costituzionale rischia meno rivolte per le ricerche

una certa stabilità in poco tempo. Avete facoltà di eliminare anche la costruzione di unità ed edifici, recuperando il costo.

CAMBIARE FORMA DI GOVERNO

A differenza di molti altri giochi di questo tipo, in *Empire* non è possibile cambiare forma di governo: per farlo, dovrete aspettare che scoppi una ribellione nella vostra capitale principale e correre il rischio di schierarvi con i ribelli. Potete però cercare di "forzare" un po' la situazione, per rendere questa ribellione più probabile. Il primo passo è quello di studiare le teorie illuministiche, sotto Filosofia; in secondo luogo, sguarnire la capitale da ogni truppa (e potrete farlo solo se non ci sono eserciti e nazioni nemiche nei paraggi); poi alzare le tasse alla nobiltà. Quando scoppierà la rivolta, correte verso la capitale con l'esercito "ribelle" e cercate di conquistarla subito. Se capita un'insurrezione e non avete intenzione di appoggiarla, la reazione migliore è di creare unità il prima possibile, per poi stroncare subito la sommossa. Attenzione: non potrete portare eserciti dall'esterno della provincia capitale, dato che parte delle unità si uniranno ai ribelli (portereste rinforzi anche a loro).

GENERALE IN BATTAGLIA

Il generale di un esercito fornisce normalmente dei "bonus" (ma anche dei "malus") alle sue truppe. Quando ne "generate" uno, controllate che non abbia malus tremendi, nel qual caso sarà meglio farlo fuori subito. In battaglia, la regola d'oro è evitare che combatta: se vi uccidono un generale, tutte le unità subiscono un malus e questo può portare alla sconfitta pur se la situazione è molto favorevole. Per lo stesso motivo, vi conviene cercare di togliere di mezzo il generale nemico, se si presenta l'occasione. Ricordate che i colpi di moschetto o le palle di cannone sono estremamente democratici: ammazzano generali e soldati semplici allo stesso modo, quindi tenete il vostro condottiero lontano dal piombo vagante. Allo

stesso tempo, cercate di colpire l'unità del generale non appena potete: un colpo fortunato è in grado di cambiarvi la giornata.

OPERE DI DIFESA

Se un vostro esercito rimane stazionario e viene attaccato, potrà disporre delle opere di difesa. Mentre i cavalli di frisia (bastoni appuntiti messi a X) sono utilissimi contro la cavalleria, quindi vi consigliamo di usarli sempre, le opere di difesa per le artiglierie sono un'arma a doppio taglio. È vero che proteggono le batterie dai colpi nemici, ma allo stesso tempo limitano il "cono" in cui possono sparare. Questo vuol dire che se l'avversario non si troverà di fronte all'artiglieria, le vostre batterie saranno inutili. Inoltre, non vi sarà concesso di spostare le artiglierie piazzate in questo modo, nemmeno se, in teoria, possono essere trainate. È consentito anche piazzare delle difese "interrate", ovvero delle specie di cunette di terra che assorbono i colpi d'artiglieria: fatelo sempre, dato che comunque potrete spostare la fanteria dopo il piazzamento.

EDIFICI IN BATTAGLIA

Quando combatterete in prossimità di un abitato, scoprirete che alcuni edifici possono essere "presidiati": il nemico tenderà a occuparli il prima possibile, dato che un'unità in un edificio è molto protetta sia dagli attacchi di cavalleria, sia dai colpi di moschetto. Per questo motivo, la tattica migliore è evitarli, ignorandoli nella prima parte dello scontro. Concentratevi sulla linea avversaria, dato che non tutte le unità riusciranno a rifugiarsi all'interno degli edifici. Una volta massacrate le unità nemiche all'esterno, potrete "dedicarvi" a chi sarà rimasto nelle costruzioni. Esistono due possibilità: far attaccare in corpo a corpo le unità in difesa, oppure distruggere l'edificio a cannonate, oppure lanciando le granate con i granatieri.

ELEFANTI E CAMMELLI

Gli elefanti, presenti solo in India, sono piuttosto difficili da abbattere: una sola unità di 12 elefanti ha messo in fuga

filosofiche, ma allo stesso tempo non fornisce al Re il controllo assoluto sui ministri. Ne potrete cambiare uno solo per turno e non vi sarà concesso di selezionare il candidato (verrà scelto casualmente). Questo vuol dire che se avete un ministro particolarmente incapace, che dà "malus" a tutte le vostre unità, dovete sperare di perdere le elezioni!

La Repubblica non soffre minimamente le "tecnologie" filosofiche, ma al tempo stesso "perde" alcune unità d'élite disponibili invece sotto la Monarchia. Come la Monarchia Costituzionale, ha un controllo molto limitato sui ministri.

I ministri hanno un effetto molto importante sul vostro Impero/Regno/Repubblica. Un buon ministro del tesoro può aumentare sensibilmente le entrate di ogni provincia, mentre un cattivo ministro della guerra porterà a un costo di mantenimento delle unità maggiorato e a una ricerca decisamente più lunga in ambito militare. Per esaminare i vostri ministri, cliccate sull'icona del governo e poi su ministri. Spostando il mouse su un ministro, vedrete immediatamente i bonus e i malus.

IL PRIMO ESERCITO E LA PRIMA GUERRA

Secondo la vostra bandiera, dovrete selezionare nei primi 10 turni l'obiettivo, le due-tre regioni su cui potete realisticamente pensare di mettere le mani senza scatenare una guerra quasi-mondiale. L'Intelligenza Artificiale diplomatica si ricorderà delle vostre aggressioni, quindi sarà bene scegliere molto attentamente quando e dove attaccare. Per prima cosa, cercate di studiare almeno le tecnologie per avere la baionetta rimovibile. Scoprirete che un upgrade quasi necessario, se intendete fare molte guerre, è la capacità di sparare su più file (trasforma le vostre unità in mitragliatrici umane): quando un esercito con tale tecnologia incontra un nemico senza, quest'ultimo è morto.
La "ricetta" per l'esercito definitivo non esiste. In generale, un esercito equilibrato ha un "nucleo" di fanteria con moschetto, almeno quattro unità di cavalleria (due per ala) e un paio di artiglierie. Con una composizione simile, potrete affrontare quasi ogni nemico e assedio. Ricordate che ora i cannoni hanno munizioni infinite, quindi potete bombardare il nemico finché non avanza. Un esercito completo di venti unità costerà un patrimonio allo stato, dunque non ne avrete mai tanti come in *Rome* o *Medieval*. Se non ci credete, fate una semplice prova: salvate, prendete un esercito e smobilitatelo, poi passate al turno successivo e vedrete quanto denaro spendete per ogni esercito. Il vostro nemico ideale dovrebbe disporre di questi requisiti: in primo luogo, non avere alleati potenti e/o vicini ai vostri confini. Inoltre, bisogna che sia abbastanza piccolo da essere distrutto in una decina di turni



Le due province dei Pirati, in Sud America, sono un ottimo bersaglio: oltre a essere moderatamente ricche, una volta conquistate fanno sparire la "fazione" da tutto il Globo.



Se riuscirete a sparare addosso al nemico salve da diverse unità, leverà le tende molto velocemente.



È importante esaminare eventuali alleanze di una nazione, prima di dichiarare guerra: altrimenti, scatenerete conflitti in cui tutti non vedranno l'ora di attaccarvi.

(quindi due regioni, massimo tre). Infine, non deve disporre di eserciti enormi e numerosi, e questo potrete scoprirlo semplicemente inviando una spia nel suo territorio.
Tenete presente che per ogni regione che conquisterete, toglierete parecchi soldi di tasse all'avversario: ecco, quindi, che per ogni regione che sottrarrete al suo controllo, perderà la possibilità di mantenere un esercito. La I.A. del computer, normalmente, tende a spendere tutto quello che ha in cassa in upgrade o eserciti, quindi gli stati nemici sono sempre sull'orlo della bancarotta. Per questo stesso motivo, l'ideale è andare in guerra con una buona riserva aurea, visto che non saprete se dovrete mobilitare nuove truppe per rispondere a un'aggressione improvvisa, oppure se ci metterete cinque o dieci turni per pacificare le regioni conquistate.

GUERRA RAPIDA

Non ha alcun senso, in *Empire*, iniziare un conflitto nel 1710 e continuarlo fino al 1790. Le guerre, proprio come avvenne storicamente in quel secolo, devono essere rapide ed esaurirsi al massimo in venti turni. Se non riuscite a distruggere il nemico (ovvero a conquistare tutte le regioni del suo stato), è meglio cercare una pace momentanea che vi permetta di riordinare la situazione e "risanare" gli eserciti, sicuramente malconci. Dovrete concentrarvi soprattutto sul pacificare le regioni conquistate, altrimenti vi troverete con uno stato dai piedi d'argilla, e alla prima rivolta crollerà tutto.
Cliccando due volte sulla città, apparirà una schermata che mostra la "felicità" delle due classi di *Empire*, nobili e plebe. Se il valore è negativo, la situazione non va bene. Le icone a destra del numero mostrano perché la popolazione è felice o meno: può essere per differenza di regime politico, per cause religiose, per l'avanzamento culturale e via dicendo.
La prima cosa da fare, è riparare le installazioni danneggiate nello stato conquistato, sia nella capitale, sia nei paesi intorno. Un'installazione compromessa non produce reddito, solo spese, e non progredisce. Per esempio, se conquistate una "città" indiana (d'America), e non riparate l'installazione base, non diventerà mai una città "europea".
Dopodiché, se la religione è diversa dalla vostra, dovrete distruggere i seminari, per poi costruire i "vostri"; purtroppo, non c'è molto da fare. Altro passo necessario, se la regione è davvero instabile, è quello di demolire le università. Quando ci è capitato di conquistare la Francia sotto il vessillo ottomano, dopo un assedio a dir poco epico, la regione era semplicemente ingovernabile, con -25 di ordine pubblico tra il popolo. Abbiamo distrutto due seminari e due università, e dopo due turni era a +7. Naturalmente, bisognerà anche riempire la capitale di unità. Non contano quali, l'importante è che ci siano, quindi per questo compito vanno benissimo anche la fanteria irregolare o le unità maggiormente colpite nei combattimenti.
Se non avete toccato nulla nelle impostazioni base, il gioco provvederà autonomamente a esentare le regioni instabili dalla raccolta delle tasse – spesso, già questo renderà la vita più semplice. Tuttavia, dovete ricordarvi di riattivarla quando la situazione si sarà normalizzata. Tale sistema di auto-protezione, inoltre, è ingannevole, in quanto il computer è in grado di rappacificare le regioni con problemi minimi, ma non quelle con le instabilità più gravi. Questo significa che tutto andrà bene fino a un certo punto, poi vi troverete con rivolte dovunque. Sotto questo aspetto, controllate la mappa generale (dal pannello del Governo, poi Politiche) per vedere subito come è messo il vostro impero. Se avete molte regioni sul giallo e sull'arancione, state camminando sulla lama di un rasoio e, al minimo problema, potreste incappare in un disastro.

BATTAGLIE AUTOMATICHE

La risoluzione automatica delle battaglie va bene in due soli casi: o disponete di un esercito enorme e state combattendo contro tre unità di miserabili, oppure – al contrario – le forze nemiche sono preponderanti e disponete di una o due unità. In tutte le altre eventualità, invece, è bene combattere in prima persona. Questo perché, nel caso in cui il nemico sia più debole di voi (ma non di molto), sarete liberi di decidere se continuare la battaglia massacrandolo fino all'ultimo uomo. Ciò eviterà che una piccola unità rimasta in vita, se lasciata indisturbata, finisca per distruggervi

tre unità di fanteria! La risposta migliore sono le cannonate, che dovrebbero buttarli giù abbastanza velocemente. I cammelli, invece, sono fastidiosi soprattutto se impiegati contro la cavalleria: contrastateli con fanteria armata di fucile.

INGHILTERRA

L'Inghilterra ha due vantaggi rispetto a qualunque altro stato. In primo luogo, la I.A. del nemico molto difficilmente attacca oltre mare; ciò mette abbastanza al riparo Londra da Parigi, Vienna e via dicendo. Inoltre, l'Inghilterra riceve una "missione" all'inizio del gioco: dovreste concentrarvi assolutamente su questa, ovvero sul conquistare i tre stati richiesti per l'annessione pacifica delle 13 colonie. Una volta che ci sarete riusciti (quindi sarete probabilmente in guerra almeno con la Francia), dovrete trasferire uno dei vostri eserciti in India per iniziare a conquistarvi un primo territorio. Lasciate la presa di Gibilterra ed Egitto verso la fine del periodo, dato che Spagna e Impero Ottomano non gradiranno.

FRANCIA

Come l'Inghilterra, la Francia può "occupare" buona parte del Nord America completando la missione che vi viene proposta: tendenzialmente, le colonie inglesi e gli indiani non sono degli avversari particolarmente ostici, quindi non dovreste avere problemi per occupare questa parte del Globo. Suggeriamo, poi, di concentrarvi sul Centro e Sud America (specie le isole), e poi sull'Egitto.

AUSTRIA

L'Austria deve conquistare un numero minimo di province "obbligatorie" per la Campagna, quindi potrete decidere voi in che direzione espandervi per le 30 regioni "finali". Vi troverete a combattere su tutti i fronti e da ogni parte, quindi evitate di crearvi nuovi guai attaccando un alleato. Sicuramente, l'Impero Ottomano è l'obiettivo più "semplice", ma permettere a Prussia o Francia di ingrandirsi (rispettivamente a nord e a sud) è un errore che potreste pagare caro.

PROVINCE UNITE

Una sfida molto diversa è proposta dalla futura Olanda: è un regno che

dovrà basarsi sul commercio, quindi per prima cosa cercate di conquistare delle stazioni nelle mappe "commerciali". Un buon punto di espansione è la costa nord del Sud America, che vi permette di far fuori i pirati. Il nemico principale sarà la Spagna, quindi nulla vi vieta di conquistare tutte le sue colonie oltreoceano non appena vi dichiara guerra. Ogni volta che uno degli staterelli intorno alla capitale non è alleato con Prussia o Austria, attaccatelo.

SPAGNA

La Spagna è la terza nazione a ricevere una "missione": conquistando quattro province nel Nuovo Mondo, riuscirete a mettere le mani sulla Nuova Spagna, che inizia come "protettorato" della Corona. Ovviamente, vi consigliamo di puntare su questo obiettivo, che dovreste poter raggiungere con una certa disinvoltura. A parte ciò, in Europa la situazione è piuttosto semplice: oltre a conquistare Portogallo e Nord Africa, l'Italia è un ottimo punto di partenza (ricordatevi che la Francia, almeno all'inizio, è vostra alleata).

PRUSSIA

Se volete combattere, la Prussia è il regno che fa per voi. Partite con due regioni, per giunta separate, e dovrete conquistarne 25, tutte desiderate da Russia, Polonia e Austria. La tattica migliore è sviluppare la tecnologia militare il prima possibile e poi aggredire uno dei vostri nemici (il candidato migliore è la Polonia, se non ha alleati strapotenti). L'obiettivo è creare un "corridoio" tra le due province iniziali, e poi ingrandirsi verso est o verso ovest. Il commercio non sarà importantissimo, concentratevi sull'aspetto militare.

POLONIA

Un po' come la Prussia, dovrete vedervela con molti nemici contemporaneamente. Il problema della Polonia è che non ha nemmeno un "lato sicuro", protetto dal mare. Dovrete per forza di cose menare le mani, preferibilmente facendo fuori il prima possibile la Prussia o l'Austria.

IMPERO OTTOMANO

L'Impero Ottomano è molto esteso, ma si tratta di una grande debolezza: sarà impossibile, all'inizio, resistere a ogni aggressore, non avrete materialmente



Le tecnologie militari sono quelle che hanno un effetto più sensibile sul gioco, dato che vengono sfruttate nei combattimenti. Sparare su diverse linee, per esempio, è importantissimo

un'installazione dopo l'altra nella regione. Quando, invece, i più deboli sarete voi (come spesso potrebbe accadere), guidando in prima persona il combattimento riuscirete a infliggere danni più consistenti all'avversario. Perdere la battaglia facendo fuori i suoi pezzi d'artiglieria o la sua cavalleria è un comunque un buon risultato, dato che nello scontro successivo l'esercito nemico avrà un punto debole.

TATTICHE DI GUERRA

Le variabili di *Empire: Total War* sono un numero enorme. È dunque impossibile spiegare, in poche pagine, come ottenere il massimo dal proprio esercito in ogni situazione. Possiamo solo fornire dei consigli generali, da adattare alla situazione in cui vi troverete.

Un esercito equilibrato, come abbiamo scritto, ha due quarti di fanteria di linea, un quarto di cavalleria e il rimanente diviso tra artiglieria e unità speciali (fanteria leggera o truppe cammellate, per esempio). L'idea di base è quella di mettere la fanteria in linea (da cui il nome), l'artiglieria dietro a essa, e la cavalleria sulle ali. Con questo schieramento, potete affrontare ogni nemico senza grossi problemi.

Potete poi decidere se martellare il nemico con l'artiglieria, in modo da costringerlo a venire avanti sotto il vostro fuoco, oppure se avanzare per cercare voi lo scontro. Tendenzialmente, l'aggressività paga, dato che se attaccherete potrete scegliere quando e dove combattere. Per questo, sarà bene studiare, dopo aver iniziato lo scontro, la disposizione del nemico (ricordando sempre che qualche unità può essere nascosta, anche in campo aperto). Dopo un po' di battaglie e con un minimo di esperienza, noterete subito quali saranno i punti deboli dell'avversario. Per esempio, potrà non avere cavalleria, o solo poche unità montate. A quel punto, radunate dietro la vostra linea di fanteria tutta la cavalleria e poi fatele caricare quella del nemico. Una volta messa in fuga quest'ultima, passate a distruggere l'eventuale artiglieria e poi spostatevi dietro la linea avversaria. La cavalleria, se carica la fanteria frontalmente, è destinata a perdere; lanciarsi, invece, su un'unità di fanteria dal fianco o da dietro ha esiti normalmente fatali per gli appiedati che, vedendosi circondati, si danno quasi sempre alla fuga. Meglio ancora, il quadro ideale è cavalleria dietro la linea nemica e fanteria davanti, in modo che la'vversario sia impegnato su entrambi i fronti. Un'eventuale risposta del nemico è di mettersi in quadrato, se ha studiato la "tecnologia" corrispondente. A quel punto, dovrete frenare la cavalleria e metterla fuori portata, lasciandola però nei paraggi. Dopodiché, prendete due o tre unità di fanteria, portatele su un lato del quadrato e concentrate il fuoco. Dato che sarete in tre unità contro un quarto di quella nemica (risponde solo un lato del quadrato),



vedrete che quest'ultima fuggirà precipitosamente.
In generale, quando si tratta di guerra tra moschetti, vince chi concentra il maggior numero di unità contro una sola nemica. Nei primi venti turni, ciò significa posizionare le unità in lunghe formazioni di due linee, così che riescano a sparare più fanti possibile. Queste lunghe linee sono, però, ben poco manovrabili. Appena ne avrete occasione, dovrete dunque cercare di studiare la "tecnologia" per sparare su più file – è senz'altro quella più devastante, in questi scontri. Dopodiché, potrete studiare schieramenti che sfruttino il vostro fuoco: per esempio, contro le torme urlanti indiane (d'America) che caricano a testa bassa, l'ideale è disporsi a "V", con il vertice rivolto verso di voi e i due estremi divergenti verso il nemico, possibilmente coperti dalla cavalleria. L'avversario si infilerà nel cono e, prima di poter combattere contro il fondo della "V", si prenderà i colpi dei due lati.

L'artiglieria, all'inizio, non combinerà molto contro i nemici: qualche colpo fortunato potrà "stirare" una fila di cavalleria, ma in generale non è affatto decisiva. Quando però studierete determinati avanzamenti, come il colpo a grappolo, diventerà un'arma devastante. In primo luogo, dovrete cercare di avere artiglierie mobili, come la 12-pdr; in questo modo, riuscirete a spostarle insieme alla fanteria e a schierarle di fronte al nemico più vulnerabile (ovvero, la fanteria in ordine chiuso). Il colpo a grappolo ha un raggio decisamente inferiore rispetto alla normale palla da cannone, quindi dovrete portare l'artiglieria pericolosamente vicino alla linea avversaria, e dovrete proteggerla con la vostra fanteria. L'ideale è riuscire a posizionarla sul lato del nemico: due scariche a segno significano decimarlo, letteralmente. Quando studierete i colpi più "avanzati" e gli obici, l'artiglieria risolverà da sola molti scontri: infatti, avendo tre o quattro unità di questo tipo e concentrando il fuoco su un solo reparto nemico, potrete metterlo in rotta con due o tre salve. Ripetendo per ogni unità avversaria, significa metter fuori gioco il nemico con la sola artiglieria.
Il caso peggiore è quando un esercito al completo vi attacca e dietro di voi c'è una seconda armata: significa combattere due battaglie in una. La soluzione migliore è mettersi sul un lato dello schieramento. Disponendovi, per esempio, all'estrema destra, creerete una formazione molto densa in cui la fanteria sarà in prima linea, e dietro si ripareranno cavalleria e artiglieria. Sarà il nemico a dovervi venire a prendere e, facendolo, si esporrà al vostro potenziale di fuoco completo. Inoltre, se anche apparirà il secondo esercito, lo farà tendenzialmente da dietro le vostre posizioni originali. Essendovi però schierati su un lato, i due eserciti nemici si "sommeranno", rendendosi semplicemente più vulnerabili.

GUERRA SUI MARI

Come abbiamo scritto nella nostra recensione, le battaglie navali sono gestibili finché ci sono cinque-sei vascelli per parte: con flotte più grandi, è difficile condurre uno scontro efficacemente. Un aiuto può arrivare dall'opzione di raggruppamento. Raggruppando diversi vascelli insieme, il gruppo rimarrà in formazione e questo vi consentirà di attaccare il nemico con una certa logica. Naturalmente, dovrete prestare attenzione alla direzione del vento: averlo in poppa o al traverso fa la differenza rispetto all'andare controvento, situazione in cui ogni nave a vela rimane praticamente "impantanata" e in balia del nemico. Nelle fasi finali del gioco potrete studiare delle "tecnologie" che vi permetteranno di creare le navi a vapore, che "funzionano" indipendentemente dai capricci di Eolo.
Esistono tre tipi di proiettili: la classica cannonata, che di fatto produce dei "buchi" nello scafo; il colpo a palle incatenate, utile per disalberare i vascelli nemici; e il colpo a grappolo, pensato per far fuori l'equipaggio. La tattica migliore consiste nello sparare con i colpi "normali" contro la nave che volete eliminare: una volta aperta qualche breccia, dovrete passarle accanto e martellarla con una bordata di colpi a grappolo, in modo da sfoltire l'equipaggio. A quel punto, potete abbordarla, se non si sarà già arresa da sola. GIOCHI COMPUTER



Riuscire a creare gli obici più progrediti vi permette di fare letteralmente a pezzi le unità nemiche, e di mandarle in rotta prima ancora che arrivino a tiro dei vostri moschetti.

le risorse economiche per farlo. Rinunciate alle province "europee", a parte la capitale, e concentratevi sui nemici militarmente allo vostro stesso livello, ovvero verso la Persia e l'India. Una volta reso sicuro quel "lato" (essendo anche loro stati musulmani, non si ribelleranno troppo facilmente), potrete dedicarvi all'espansione verso Vienna. Ci sarà un momento in cui tutto sembrerà crollarvi addosso: se riuscirete a superarlo, arriverete senza grossi problemi a Parigi. Ricordate di distruggere i seminari e di studiare la "tecnologia" extra per portate il vostro esercito al livello di quelli europei.

RUSSIA

Anche la Russia parte con diverse province, che difficilmente riuscirete a proteggere, quantomeno all'inizio. Il vostro vantaggio è che si tratta di province molto più grandi di quelle dell'Europa Occidentale, quindi l'eventuale nemico impiegherà diversi turni per attraversarle. L'avversario principale sarà l'Austria, ma anche Prussia e Svezia potrebbero crearvi qualche problema.

SVEZIA

Una vera sfida: la Svezia è in mezzo a tre grandi potenze e non dispone di grosse possibilità di introiti. Lo scontro iniziale sarà, quasi inevitabilmente, con Danimarca e Russia. Se vedete che quest'ultima sta subendo degli attacchi da parte di Austria o Prussia, aggreditela subito. Un'alleanza con ottomani o austriaci, che sono abbastanza lontani da non darvi fastidio, ma anche i diretti nemici dei vostri nemici, è piuttosto salutare. Il commercio può aiutare, quindi non scartate l'ipotesi di mandare in giro un po' di Indiaman.

CONFENDERAZIONE MARATHA

Come la Prussia, avete due sole province, e divise. Il primo obiettivo è riunirle, per poi "far fuori" l'eventuale presenza europea dal continente, così che gli eserciti occidentali non diventino troppo forti. Quando dovrete combattere contro i Moghul, a nord, iniziate aggredendo le province a est. In questo modo, il vostro fianco destro verrà protetto dalla catena montagnosa dell'Himalaya (e dal "bordo" della mappa), per poi procedere a ovest verso l'Afghanistan.

esplora & GIOCA



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

RTS

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR II

La sopravvivenza dell'umanità è nelle mani degli Space Marine.





Nel demo di *DOW II* porterete sul campo di battaglia gli eroici Space Marine.

IL demo single player di *Dawn of War II*, nuovo capitolo della grandiosa serie RTS di Relic Entertainment, si è fatto un po' attendere, al punto da non precedere, bensì seguire l'uscita del gioco completo, avvenuta un paio di mesi prima.

COMANDI PRINCIPALI
L'assalto degli Space Marine si conduce usando semplicemente il mouse.

Selezionate una delle otto lingue disponibili per l'installazione (fra cui è compreso anche l'italiano) e seguite la procedura guidata. Apparirà una schermata che fornisce il riepilogo della fasi d'installazione del demo, che prevedono anche quella di Steam e la creazione di un relativo account (qualora non ne aveste già uno). Portare a termine quest'ultima procedura richiederà pochissimo tempo e vi permetterà di accedere ai servizi offerti dalla piattaforma Steam. Se il vostro sistema operativo è Windows Vista e non avete provveduto ad aggiornarlo con l'ultimo Service Pack, al momento dell'avvio dell'installazione di *DOW II* vi sarà suggerito di procedere all'aggiornamento prima di proseguire.

Consigliamo di effettuare l'aggiornamento, ma qualora preferiate non farlo, potrete comunque procedere all'installazione del demo che, ricordiamo, richiede uno spazio libero su disco fisso di almeno 3 GB. Per installare il gioco è fondamentale la connessione a Internet, e il tempo necessario per portare a termine la procedura dipende dalla velocità della vostra linea. Una connessione veloce è vivamente raccomandata (può richiedere anche più di 40 minuti).

Il demo single player di *Warhammer 40.000: Dawn of War II* permette di combattere dalla parte degli Space Marine, guerrieri geneticamente modificati che rappresentano una delle quattro fazioni disponibili nella versione completa insieme a Eldar, Orki e Tiranidi, loro nemici giurati nella campagna principale. Il gioco può essere affrontato scegliendo uno dei quattro livelli di difficoltà previsti: Recluta, Sergente, Capitano, Primarca.

Casa: THQ
Requisiti: CPU 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista, Internet

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu Start, selezionate **Pannello di controllo > Installazione applicazioni**, cercate **Warhammer 40.000: Dawn of War II – Single-player Demo** dalla lista di applicazioni e cliccate **Rimuovi**.

Gli altri demo

WANTED: WEAPONS OF FATE

Genere: Sparatutto in terza persona
Casa: Warner Bros
Requisiti: CPU 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, Direct X 9.0c, Windows XP/Vista

Avete fatto il pieno di adrenalina con il film "Wanted – Scegli il tuo destino"? Allora non potete fare a meno di provare il demo del videogioco ispirato alle avventure di Wesley Gibson, e ambientato cinque anni dopo gli eventi della pellicola. Selezionate la lingua per l'installazione (quella predefinita è il francese) e seguite la procedura optando per la modalità "Completa" a meno che non desideriate posizionare il demo in un hard disk diverso da C:
La versione dimostrativa consente di provare i tre diversi tipi di tutorial utili a padroneggiare le vostre abilità speciali. I tre addestramenti a disposizione sono: Combattimento base, Proiettili curvanti e Movimenti rapidi avanzati. Quando vi sentirete pronti per affrontare il gioco vero e proprio (seguire il tutorial non è obbligatorio, ma caldamente consigliato), potrete decidere se cimentarvi nell'avventura scegliendo fra i tre livelli di difficoltà: Smidollato, Assassino o Killer.
Lo scenario proposto è "Paura di volare" ambientato dieci mila metri sopra le Alpi.

WATCHMEN: THE END IS NIGH

Genere: Azione
Casa: Warner Bros
Requisiti: CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP\Vista

Ancora un titolo ispirato a uno dei film più attesi della scorsa stagione cinematografica (che riprende, a sua volta, le magnifiche tavole del fumetto di Alan Moore e Dave Gibbons). Il gioco costituisce un prequel agli eventi del film, e vi permette di vestire i panni di Gufo Notturno (Night Owl) e Rorschach: i due protagonisti agiscono in coppia e possono essere controllati da altrettanti giocatori in modalità cooperativa. In mancanza di un secondo partecipante, uno dei due eroi è affidato al computer. Quando farete partire l'installazione del demo, avrete modo di scegliere se installare o meno le versioni più recenti di DirectX e driver PhysX: se siete certi che il vostro computer non necessita di questi aggiornamenti, saltate pure la procedura. Una volta installato il demo e cliccato sull'icona sul desktop per farlo partire, apparirà una schermata di configurazione che vi permetterà di impostare la risoluzione, la presenza o meno di particolari effetti e la qualità grafica complessiva.

WALLACE AND GROMIT: EPISODE 1

Genere: Avventura grafica
Casa: Telltale
Requisiti: CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

Primo episodio della miniserie "a puntate" dedicata ai due famosi eroi di plastilina, qui protagonisti di una divertente avventura grafica a base di... formaggio!
All'inizio della procedura d'installazione potrete decide se verificare o meno la presenza di una versione aggiornata delle DirectX sul vostro computer. Se siete certi di possedere la versione più recente, scegliete "Non controllare" e cliccate su Avanti, se siete in dubbio è invece consigliabile eseguire il controllo prima di proseguire con l'installazione del demo. Così come accadeva con gli episodi di Sam & Max, potrete decidere di provare semplicemente il demo del gioco cliccando su "Launch free demo" oppure di acquistare il prodotto completo cliccando su "Buy it".
In questo secondo caso avrete modo di comprare tutti e quattro i giochi che compongono la serie di *Wallace and Gromit* al prezzo di quasi 35 dollari (circa 27 euro). La pubblicazione dei giochi è mensile, pertanto sarà possibile scaricare e giocare un titolo ogni 30 giorni.


WATCHMEN: THE END IS NIGH


WALLACE AND GROMIT: EPISODE 1

UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC DAWN OF WAR SOULSTORM E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Quattro gli shareware da provare, ciascuno per un massimo di ottanta minuti. Come da tradizione, abbracciano diverse tipologie di giochi. Fra questi, figurano ben due puzzle game (uno con una struttura di gioco più classica e uno più originale ambientato nel mondo degli Elfi), un gestionale a base di gelati e un'immancabile caccia a oggetti nascosti.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole. Tra le soluzioni è presente anche quella completa del capolavoro *Fallout 3*!



In aggiunta al manuale italiano in formato PDF per il gioco completo allegato a questo numero di Giochi per il Mio Computer, *Tomb Raider: Anniversary*, la sezione dedicata ai Mod offre due chicche particolarmente interessanti. Stiamo parlando di una total conversion con i fiocchi per l'immortale *Deus Ex*, e di una nuova versione dell'ottimo Mod *Power and Glory* per *GTR 2*.



La sezione dedicata ai video, questo mese, propone due filmati: uno dedicato al gioco ispirato al nuovo capitolo della saga di John Connor, *Terminator: Salvation* e uno che consente una breve visita nella Pittsburgh post-nucleare protagonista della seconda espansione di *Fallout 3*.



Mod e Add On

THE NAMELESS MOD

Una gigantesca Total Conversion per *Deus Ex,* che con la sua durata di circa quindici ore rappresenta un vero e proprio gioco completo. I modder si sono impegnati a riscrivere trama e dialoghi, cimentandosi anche nel doppiaggio di numerosi personaggi e raggiungendo una qualità di recitazione impressionante per un prodotto amatoriale. Del "vecchio" *Deus Ex* è rimasto ben poco, praticamente solo il motore grafico originale che, datato ormai di quasi dieci anni, farà storcere il naso agli appassionati della grafica da urlo. Il nostro consiglio è di superare l'impatto iniziale e proseguire nel gioco: resterete piacevolmente sorpresi. Il Mod è disponibile in due versioni: .rar e .iso. Quest'ultima contiene dei materiali bonus ed è quella presente nel DVD allegato a questo numero di Giochi per il Mio Computer. Per installare il Mod avete due alternative: masterizzare il file immagine .iso su CD o DVD (servendovi del programma che usate abitualmente o di DeepBurner, presente sul DVD alla sezione Utility), oppure montare la iso con un programma apposito come Daemon Tools. *The Nameless Mod* può essere installato solo se sul vostro PC è presente il gioco *Deus Ex*, e se quest'ultimo è stato avviato almeno una volta. Dalla schermata principale dell'installazione potrete avviare la procedura seguendo le indicazioni e consultare il manuale in formato PDF o i contenuti extra. Se volete saperne di più, andate nella rubrica Next Level, sezione Area Download di questo numero.

POWER AND GLORY 2.1

Un magnifico e accurato Mod per gli appassionati di auto d'epoca, che va a perfezionare la prima versione di *Power and Glory*, la realizzazione amatoriale che consentiva di importare le vetture di *GT Legends* in *GTR 2*. Gli autori del Mod si sono dati da fare per catapultare *GTR 2* negli Anni '60. Per installare *Power and Glory* è sufficiente che *GTR 2* sia presente nel disco fisso del PC e aggiornato alla versione 2.1 tramite la patch presente nel DVD demo allegato a GMC. È necessario, inoltre, che il gioco originale *GT Legends* sia all'interno del lettore DVD-ROM. *Power and Glory* non è compatibile con patch non ufficiali quali *NAP* e *NAW*.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Il manuale in italiano in formato PDF per *Tomb Raider: Anniversary,* il gioco completo allegato a questo numero di GMC, nonché rivisitazione del primo episodio delle avventure di Lara Croft.


TOMB RAIDER: ANNIVERSARY



POWER AND GLORY 2.1


THE NAMELESS MOD

Driver

AMD/ATI Catalyst 9.4

La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Poker Club
Il nuovo client per il gioco del poker di Lottomatica.

Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

WORLD OF WARCRAFT V3.10

Una corposa patch per aggiornare *World of Warcraft* e attuare numerose modifiche che riguardano PvP, classi, razze, interfaccia utente e oggetti. Per una lista completa di tutti i cambiamenti apportati dalla patch, vi consigliamo di visitare il sempre puntuale sito **www.worldofwarcraft.com** alla sezione "patchnotes". Naturalmente, l'aggiornamento si occupa anche di risolvere bug di lieve entità.

CALL OF DUTY: WORLD AT WAR V1.4

Nuova patch ufficiale pubblicata da Activision/Blizzard per il suo sparatutto militare in prima persona. Il file aggiunge al gioco nuove mappe (Free Map Pack 1, Nazi Zombies e altre) e lo aggiorna dalla versione 1.2 alla 1.4.

GTR EVOLUTION V1.2.0.1

Questo nuovo file di aggiornamento per *GTR 2* inserisce la possibilità di affrontare più campionati diversi contemporaneamente, sposta i dati di gioco nella cartella **Documenti** (per Windows Vista) e permette di disinstallare le espansioni in modo indipendente le une dalle altre.

GRAND THEFT AUTO 4 V1.0.3.0

Nuovo aggiornamento per le avventure del nostro amico Niko Bellic. La patch interviene modificando numerosi aspetti del gioco: grafica e performance generali appaiono migliorate; il sistema di controllo risulta perfezionato ed è stata trovata soluzione ad alcuni bug minori.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3 V1.10

Patch ufficiale per lo strategico in tempo reale di Electronic Arts, che corregge dei problemi di connessione causati dalla patch precedente, modifica il bilanciamento e apporta altre modifiche e soluzioni minori.

GRAND AGES: ROME V1.11

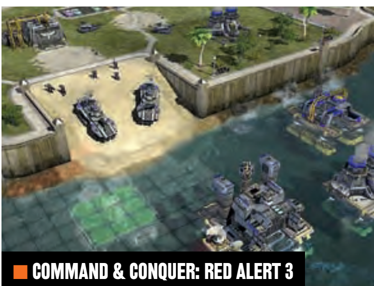
Patch di aggiornamento che porta il gioco dalla versione 1.01 alla 1.1, modificando il livello di difficoltà e risolvendo alcuni problemi inerenti alla modalità multiplayer.

MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9 V1.1

La patch evita il verificarsi di alcuni crash occasionali e apporta piccole modifiche a svariati aspetti del gioco, fra cui l'aggressività della I.A. e la percentuale di home run.



GRAND AGES: ROME



COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3



MAJOR LEAGUE BASEBALL 2K9

Shareware

ELVEN MISTS 2

Un puzzle game delicato e divertente a base di Elfi. Lo scopo del gioco è liberare gli Elfi intrappolati nei petali posizionando sulla scacchiera delle rune di pietra di forma simile ai pezzi del tetris. Incastrando i pezzi in modo da "catturare" gli Elfi e unire fra loro due fiori d'energia, i nostri piccoli amici potranno finalmente volare via a riacquistare la libertà.



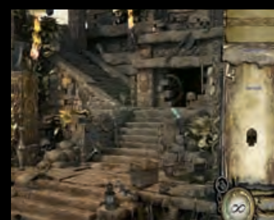
THE ENCHANTING ISLANDS

Un altro puzzle game, questa volta di stampo abbastanza classico, in cui occorre raggruppare tre elementi uguali scambiando di posto due tasselli adiacenti. I gruppi di tre spariranno lasciando posto ad altre tessere di gioco, utili per collezionare gli elementi necessari per realizzare pozioni e incantesimi. La versione shareware del gioco ha una durata di ottanta minuti.



COYOTE'S TALE: FIRE AND WATER

Una sfida alla ricerca di oggetti nascosti nella schermata di gioco con un deciso sapore mitologico. Due sorelle dovranno affrontare quindici divinità azteche e svariati minigiochi, aguzzando la vista per ritrovare tutti gli elementi della scenario suggeriti. Il gioco è in lingua inglese, ma gli oggetti da scovare sono indicati da un'immagine comprensibile anche ai non anglofoni.



ICE CREAM CRAZE: TYCOON TAKEOVER

L'estate è alle porte e la voglia di gelato inizia a farsi sentire: sicuramente la pensano così anche i clienti di Jan, che affollano il negozio di famiglia chiedendo coni e coppe di mille gusti. Date una mano a Jan a soddisfare tutte le richieste della clientela e a rendere la sua gelateria sempre più bella. *Ice Cream Craze* è disponibile per un periodo prova di 80 minuti.



Video

Terminator Salvation

Fallout 3:The Pitt

guida al GIOCO COMPLETO



Un gioiello della storia videoludica torna più splendente che mai!

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY

Come giocare

Per giocare a *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* occorre innanzitutto installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione di Lara Croft Tomb Raider: Anniversary**. Una volta fatto, non resta che avviare il programma facendo doppio clic sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Eidos > Tomb Raider: Anniversary > Tomb Raider: Anniversary** (o **Start > Giochi**, nel caso in cui sul vostro computer fosse installato Windows Vista). Al primo avvio del programma comparirà una schermata di configurazione che vi permetterà di personalizzare al meglio le opzioni grafiche.

Manuale

Troverete il manuale di *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* nella cartella **Manuals** presente all'interno del DVD di gioco. Si tratta di un file in formato PDF di circa 20 pagine, tutto in italiano. Per consultarlo, vi servirà Acrobat Reader. Nel caso in cui tale programma non fosse già installato sul vostro computer, potrete trovarlo nella sezione Utility del DVD demo allegato alla rivista. Per sicurezza, abbiamo inserito il PDF del manuale anche all'interno del DVD demo, nella directory **Dati\Mod\Tomb Raider Anniversary\Manuale**.

La lingua

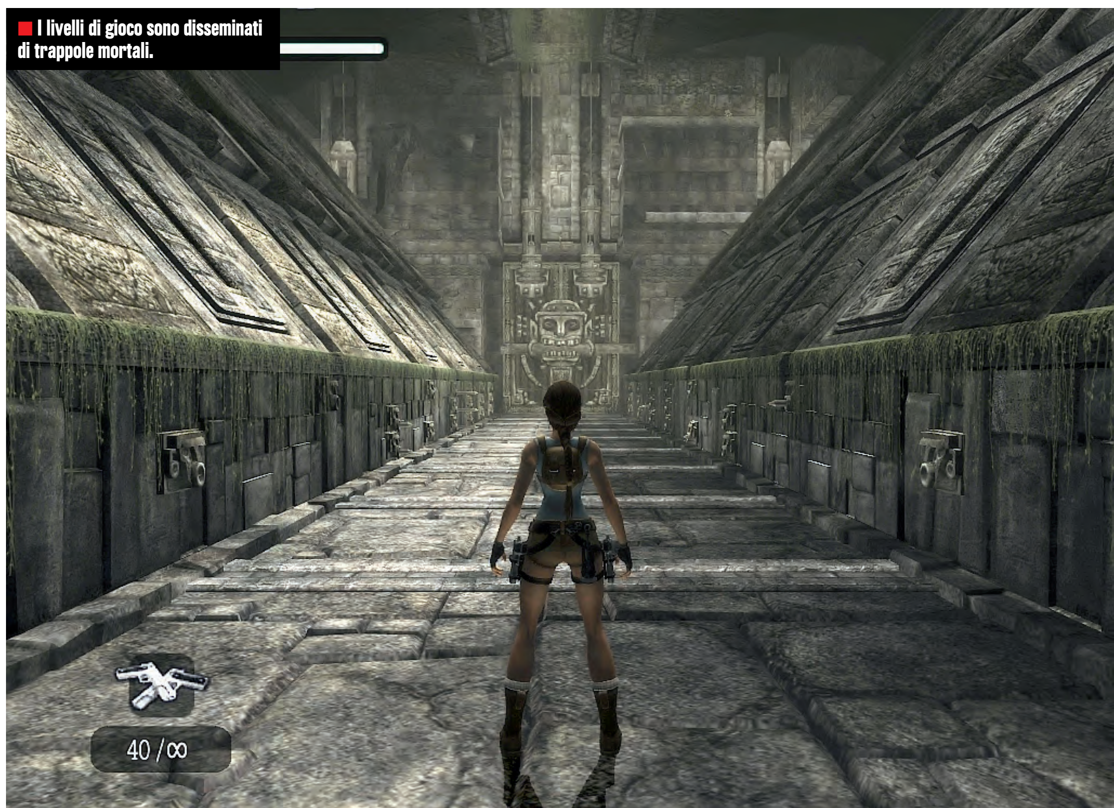
Lara Croft Tomb Raider: Anniversary è tradotto nella nostra lingua: manuale, testi a schermo e dialoghi compresi.

NEL 1996, *Tomb Raider* muoveva i primi passi sul grande palcoscenico dei giochi per PC. Da quel momento, la bella archeologa Lara Croft è divenuta una vera icona e le sue avventure, tra luci e ombre, fanno ormai parte dell'immaginario di ogni appassionato.

Oggi, GMC allega il remake del primo, indimenticabile episodio della serie. *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*, in aggiunta a un evidente lavoro di aggiornamento estetico, concentratosi sia sugli scenari, sia sul corpo poligonale della protagonista, propone anche dei livelli del tutto rinnovati, che sono simili, ma non identici a quelli originali. Dimenticate tutti gli orpelli narrativi e strutturali inseriti dagli sviluppatori nel corso degli anni, con *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* si torna agli albori del genere piattaforme/avventura in 3D. A farla da padrone sono, ancora una volta, le abilità ginniche di miss Croft, che le saranno di grande aiuto per districarsi in un susseguirsi di enigmi, sparatorie e acrobazie.

La novità più evidente introdotta da questo remake è la presenza del rampino, inaugurato da *Lara Croft Tomb Raider: Legend*, che consentirà un approccio nuovo ai livelli anche a coloro i quali hanno giocato l'episodio originale e conoscono a menadito ogni anfratto degli scenari.

Vi state domandando se, a distanza di anni, vale la pena di affrontare nuovamente il temibile T-Rex di Lost Valley? La risposta è sicuramente "sì", e questa è l'occasione migliore per farlo. Se, invece, vi siete cimentati solo con gli ultimi episodi delle avventure di *Tomb Raider* e credete di saper affrontare ogni tipo di avversità, mettevi alla prova con *Anniversary* e scoprirete quanto sia realmente difficile la vita dei predatori di tombe. GIOCHI COMPUTER



I livelli di gioco sono disseminati di trappole mortali.

Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* è costituito da un processore a 1,4 GHz, 256 MB RAM (512 MB se usate Windows Vista), una scheda 3D 64 MB con Transform & Lighting (GeForce3, Radeon 8500 o superiori), una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM 4x e 4 GB su disco fisso. Per giocare al massimo, invece, consigliamo un processore a 3 GHz, 1 GB RAM, una scheda 3D 64 MB compatibile Pixel Shader 2.0 (GeForce 6600, Radeon X1800 o superiori) e un joypad compatibile. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP e Vista.

Installazione di Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

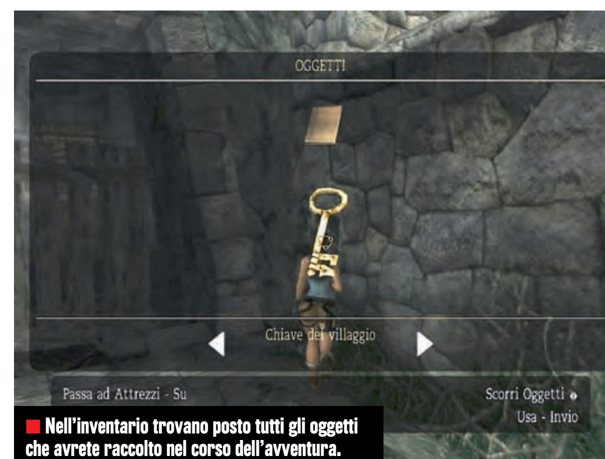
Per installare *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* dovrete innanzitutto inserire il DVD nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse accadere, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **setup.exe**. A questo punto, spuntate l'opzione **Installa** e selezionate la lingua del gioco. Cliccate sull'apposita casella per accettare i termini del contratto di licenza e premete su **Avanti** per due volte, così da dare il via all'installazione dei file.

Disinstallazione di Lara Croft Tomb Raider: Anniversary

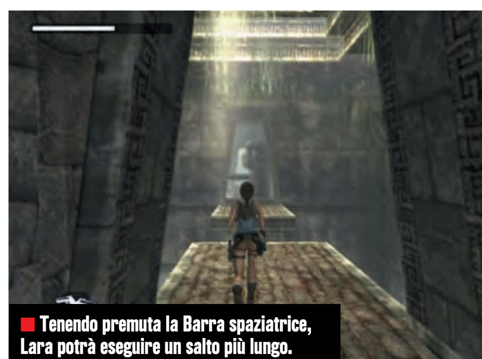
Per disinstallare *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*, accedete al **Pannello di controllo**, fate doppio clic su **Installazione applicazioni** e, dopo aver selezionato l'icona del gioco, premete sul pulsante **Cambia/Rimuovi**. A questo punto, seguite la procedura guidata e non dovrete più preoccuparvi di lupi, orsi e tirannosauri.

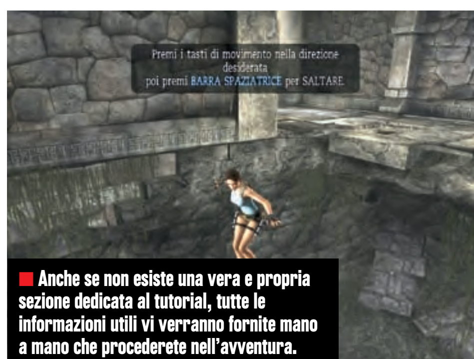
Tutorial

In *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* non esiste una vera a propria sezione dedicata al tutorial. Tutto quello che vi servirà sapere per cavarvela nelle situazioni presentate, vi verrà spiegato mano a mano che procederete nell'avventura.



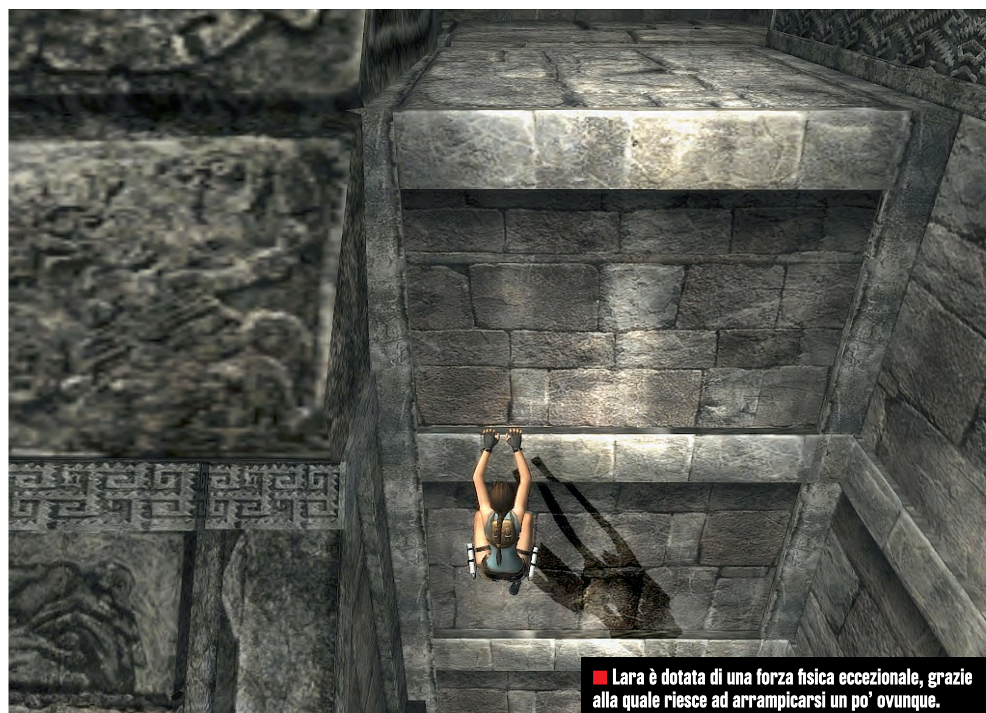
Nell'inventario trovano posto tutti gli oggetti che avrete raccolto nel corso dell'avventura.

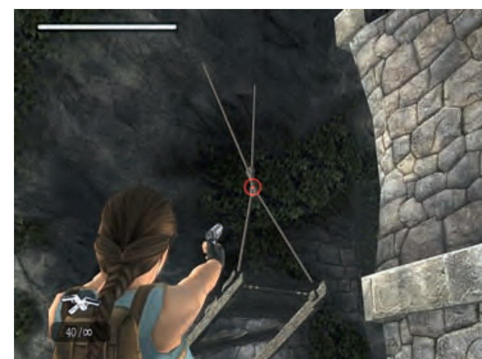

Tenendo premuta la Barra spaziatrice, Lara potrà eseguire un salto più lungo.



Anche se non esiste una vera e propria sezione dedicata al tutorial, tutte le informazioni utili vi verranno fornite mano a mano che procederete nell'avventura.




Lara è dotata di una forza fisica eccezionale, grazie alla quale riesce ad arrampicarsi un po' ovunque.



Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

Consigli generali

Guardatevi in giro: i livelli di *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* sono ampi e pieni di luoghi defilati in cui spesso potrete trovare oggetti utili, come per esempio medikit o reliquie. È indispensabile, quindi, esplorare con attenzione il mondo circostante.
Sfruttate le abilità ginniche di Lara: i vari livelli presentati sono zeppi di colonne, cornicioni e piattaforme sopraelevate che dovranno essere raggiunte per proseguire nell'avventura. Fortunatamente, Lara è dotata di abilità ginniche senza pari e, proprio per questa ragione, è in grado di camminare sui muri, compiere incredibili balzi e penzolare da appigli sospesi nel vuoto.
Armatevi: mano a mano che avanzerete nel gioco, vi imbatterete in avversari sempre più ostici. Avrete, però, a disposizione un certo numero di armi per far fronte alle minacce. Ricordate di usare il fucile e le pistole calibro .50 per le creature più resistenti. Le loro munizioni non sono infinite.
Schivate gli attacchi: durante il combattimento, è buona norma puntare l'avversario con il tasto destro del mouse, sparagli contemporaneamente (con il tasto sinistro) ed eventualmente schivarne gli attacchi sfruttando l'agilità di Lara.

I combattimenti



Lara Croft Tomb Raider: Anniversary è un gioco d'azione in cui, oltre a dover risolvere enigmi a base di acrobazie volanti, dovrete fare i conti con pericolose creature assetate di sangue. Il sistema di combattimento si rivela profondo e, oltre a poter puntare un bersaglio premendo il pulsante destro del mouse, è consentito schivare gli attacchi avversari per contrattaccare con maggiore efficacia. Come se non bastasse, in alcune situazioni riuscirete anche a muovervi a rallentatore. Durante un combattimento, infatti, potrà capitare che i nemici si infurino per i colpi ricevuti e cerchino di caricarvi. In quegli istanti, la visuale si farà sfocata e, nel caso riusciate a evitare l'attacco, il tempo rallenterà permettendovi di prendere la mira per eseguire un mortale colpo alla testa.

L'inventario di Lara

Come ogni esploratrice che si rispetti, Lara porta sempre con sé una serie di attrezzi e oggetti che risultano di fondamentale importanza per riuscire a cavarsela nelle varie situazioni presentate.

ATTREZZI

Kit medici: si tratta di strumenti indispensabili, che consentono di recuperare parte dell'energia vitale. Ce ne sono di due tipi: quelli piccoli ripristinano il 25% della salute, mentre quelli grandi permettono un recupero del 50%.
Doppia Pistola: Versatile e veloce, ha il grande vantaggio di poter contare su munizioni infinite. Certo, per abbattere un orso ci vorrà del tempo, ma è sempre meglio che vedersela a mani nude.
Fucile: lo shotgun è uno strumento di morte dotato di un elevato potenziale omicida, soprattutto se usato da breve distanza.
Doppia Pistola Calibro .50: si tratta di due pistole di grosso calibro che, sebbene risultino leggermente più lente di quelle standard, sono dotate di una potenza di fuoco maggiore.
Doppia Mitraglietta: veloci, potenti e dotate di un elevato volume di fuoco. Cosa desiderare in uno scontro a fuoco? Forse un po' di precisione in più, ma se vi trovaste circondati da creature ostili, sicuramente la doppia mitraglietta si rivelerà un'arma efficace.
Munizioni: Nei livelli di gioco potrete trovare munizioni e caricatori aggiuntivi per fucile, mitragliette e pistole.
Rampino: il rampino è uno strumento che vi permetterà di volteggiare a diversi metri da terra, sfruttando gli anelli metallici incastonati nei soffitti. Solo in questo modo potrete oltrepassare baratri, correre sui muri e calarsi a differenti altezze.

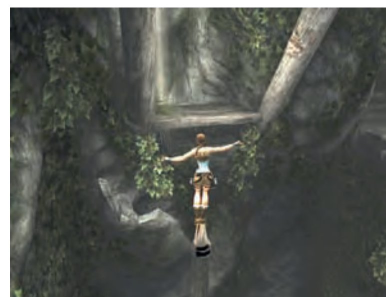
OGGETTI

Nella sezione Oggetti dell'inventario, oltre a trovar posto il diario della protagonista, vengono anche archiviati i manufatti raccolti nel corso dell'avventura.

Diario: il diario contiene i pensieri di Lara, che spesso fungono da validi suggerimenti per la prosecuzione nel gioco.
Oggetti: qui vengono elencati tutti gli oggetti che avrete raccolto, come chiavi, utensili e congegni.
Frammenti dello Scion: solo riunendo tutti e tre i pezzi dello Scion di Atlantide, il suo potere verrà ripristinato.

Le mosse di un'archeologa

La parola d'ordine, in *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*, è azione. Non vi limiterete, però, a riempire di piombo le incaute creature che vi piomberanno addosso. Addentrarsi in questa avvincente avventura, infatti, è possibile solo a patto di risolvere i numerosi enigmi presentati. Nella maggior parte dei casi, per farlo bisognerà superare gli ostacoli che si frappongono tra voi e il vostro obiettivo. Fortunatamente, Lara è dotata di un vasto campionario di mosse acrobatiche, che le permettono di raggiungere punti impensabili.
Il vostro alter ego digitale, oltre a spiccare salti degni di una gazzella, sarà anche in grado di utilizzare a proprio vantaggio i numerosi elementi presenti nei livelli.



Cornicioni: Lara è capace di aggrapparsi a qualunque cornicione, senza preoccuparsi della resistenza delle sue braccia.
Scale: permettono di raggiungere luoghi elevati. Sfortunatamente, ce ne sono fin troppo poche.
Colonne: è consentito arrampicarsi e lanciarsi da una colonna all'altra per raggiungere piattaforme poste a grandi altezze.
Pali: in puro stile circense, Lara riesce a dondolare su qualunque asta gli capiti a tiro.
Corde: è possibile arrampicarsi, scivolare e anche dondolarsi sulle corde, in modo da acquisire la spinta necessaria a compiere grandi balzi.
Piattaforme: Lara saltare e si appollaia su piattaforme minuscole. Nel caso in cui l'archeologa perdesse l'equilibrio, basterà premere il pulsante **E** per fargliela recuperare.
Tuffo ad angelo: per quanto tale tipo di tuffo non comporti alcun tipo di vantaggio, si rivela coreograficamente spettacolare. Per eseguirlo, basta correre verso uno specchio d'acqua, premere il pulsante per saltare e, immediatamente, **Shift sinistro**.
Acrobazie: premendo il pulsante **Shift sinistro** mentre si schiaccia un tasto direzionale, Lara si esibisce in una capriola laterale, in avanti o all'indietro. Si tratta di manovre perfette per evitare l'attacco di un nemico.
Recuperare l'equilibrio: quando verrete colpiti da un avversario, il vostro alter ego digitale cadrà a terra. Per recuperare velocemente l'equilibrio dovrete premere la **Barra spaziatrice**.

Spesso sarà necessario interagire con alcuni elementi presenti nelle ambientazioni:

Casse: si possono spostare per attivare meccanismi o liberare passaggi.
Leve: servono per aprire porte o spostare elementi strutturali.
Pannelli a pressione: per attivarli, occorre camminarci sopra.

I comandi di gioco

Di seguito, sono riportati i semplici comandi da tastiera di *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*, che potrete facilmente memorizzare per giocare al meglio. È comunque consentito modificarli selezionando il menu **Opzioni** dalla schermata principale:

Mouse

Tasto sinistro – spara
Tasto destro – punta il bersaglio
Movimento – ruota la visuale
Rotellina – scorri armi

Tastiera

W – avanti
S – indietro
A – sinistra
D – destra
E – interagisci/azione/raccogli oggetto/presa sicura su una sporgenza
Shift sinistro – abbassarsi/rotolare
Spazio – saltare (tenuto premuto per un salto più lungo)
J – ripristina angolo visuale
Tab – inventario
Z – mira manuale
Q – rampino
B – usa kit medico grande
V – usa kit medico piccolo

In acqua

E – bracciata rapida
Spazio – risali in superficie
Shift sinistro – immergiti

In avventura con Lara

L'interfaccia di *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary* è semplice e permette di tenere sott'occhio tutte le informazioni utili.



1) Barra della salute: indica l'energia vitale ancora in vostro possesso. Gli attacchi nemici, le brutte cadute e le trappole possono far perdere punti ferita, fino a determinare la morte dell'archeologa, ponendo così fine all'avventura. L'unico modo per ripristinare la salute è utilizzare i medikit che troverete sparsi per i livelli. Una volta in immersione, sotto la barra della salute ne comparirà un'altra, più sottile, che indica le riserve di ossigeno. Terminarle determina una rapida diminuzione dell'energia vitale, fino alla morte per affogamento della protagonista.

2) Kit medici: queste due icone vi informano sul quantitativo di medikit a vostra disposizione. Ce ne sono di due tipi: quelli grandi, che permettono un recupero del 50% dell'energia vitale, e quelli piccoli che invece ripristinano solo il 25% della salute.

3) Arma e munizioni: nella parte inferiore sinistra dello schermo viene visualizzata l'icona dell'arma attualmente impugnata e il numero di munizioni ancora in vostro possesso.

4) Nemico: la barra superiore indica l'energia vitale del vostro avversario. Quella inferiore, invece, mostra la sua furia. Quando quest'ultima sarà completa, il nemico vi caricherà a testa bassa.

Giocare al meglio

Per godere al massimo delle adrenaliniche situazioni presenti in *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*, vi consigliamo di giocare con un joypad, per esempio il Controller Xbox 360 per Windows. Anche se l'accoppiata mouse/tastiera non presenta difetti e, anzi, permette un controllo preciso del personaggio, con un pad in mano, la sensazione d'immediatezza schizza alle stelle.

Lara: una vita per l'avventura

Le avventure di Lara iniziano alla tenera età di 9 anni. La nostra eroina, infatti, non solo uscì miracolosamente incolume da un tragico incidente aereo in cui perse la vita la madre, ma riuscì anche a sopravvivere al duro viaggio in solitario dal luogo del disastro, sulla catena Himalayana, fino a Katmandu. Vissuta con il padre, il conte Richard Croft, archeologo di fama, Lara sviluppò una irresistibile passione per le antichità e per l'avventura. Proprio per questa ragione, non appena raggiunta la maggiore età, utilizzò i fondi di famiglia per dedicarsi anima e corpo all'archeologia.

Le ricompense

I livelli di gioco nascondo alcuni manufatti e reliquie da raccogliere. Solo collezionandoli tutti potrete sbloccare i contenuti extra presenti in *Lara Croft Tomb Raider: Anniversary*, come per esempio nuovi costumi, artwork e bozzetti. Proprio per questo, è fondamentale esplorare attentamente l'ambiente circostante.
Non preoccupatevi, però, nel caso vi siate persi qualcosa per strada, potrete sempre decidere di rigiocare il livello per raccogliere le ricompense che vi sono sfuggite.



Facilitati, difficili, impossibili
TUTTI POSSONO GIOCARE

SETTIMANA SUDOKU

COSTA SOLO 1 EURO

L'UNICO SETTIMANALE
VENERDÌ IN EDICOLA

IMPARA in **5 minuti** con le nostre istruzioni

RELAX per **TUTTA** la **FAMIGLIA**

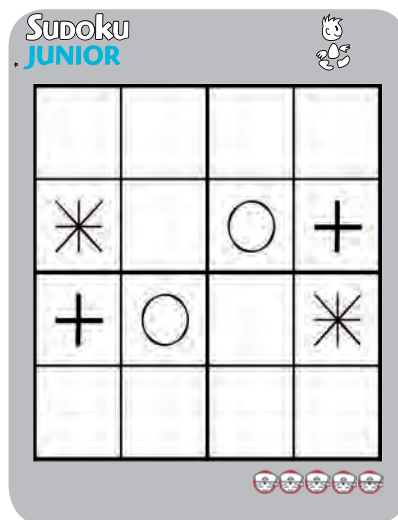
GIOCA subito con la griglia di copertina

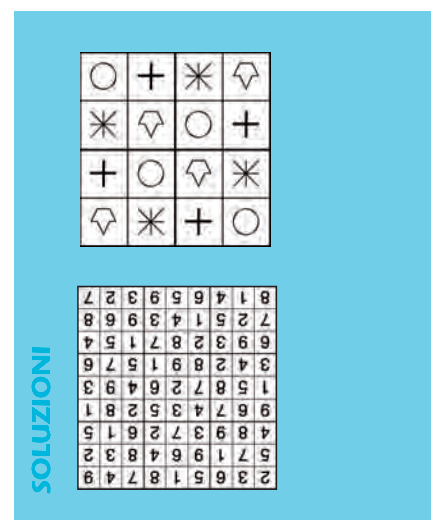


COME SI GIOCA A SUDOKU

La regola del Sudoku è una sola: ogni colonna verticale e ogni riga orizzontale, oltre al riquadro di 3x3 caselle (evidenziato con le linee in grassetto), deve contenere, una sola volta, tutti i numeri dall'1 al 9. La matematica non serve a nulla: per completare uno schema basta provare e riprovare, con la pratica poi, ciascun giocatore trova la sua strategia ideale. Proviamo subito con gli schemi di questa pagina!

2			5					
		1	9	6	4		3	
	8			7			1	
9					5	2		
1	5	8		2		4	9	3
		2	8					6
	9			8			5	
	2		1	4	3	9		
					9			7





nel prossimo NUMERO

RECENSITO!

THE SIMS 3

Electronic Arts porta nuova vita nel PC!

RECENSITO!

STREET FIGHTER IV

Sono tornati i duelli all'ultimo sangue firmati Capcom!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC L'ECCEZIONALE CAPITOLO DELLA SAGA DI *DAWN OF WAR*

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR – SOULSTORM!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI LUGLIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 18 GIUGNO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

Un aiuto dalle fiabe

ALCUNI principi della narrazione tradizionale possono essere d'aiuto alla progettazione dei videogiochi.

È buona cosa, in ogni genere d'esperienza narrativa, che tutti i suoi elementi riconducano, in qualche modo, all'idea o alle idee centrali del racconto. Per fare un esempio, in una delle storie di fantasmi più riuscite di M.R. James (autore cui in parte si ispira *The Lost Crown: A Ghosthunting Adventure*, recensito su questo numero) uno spettro si manifesta in una località del Mare del Nord usando "lenzuola attorcigliate" per assumere una presenza concreta. L'autore circonda questo evento con immagini di spoglie brughiere, cieli al crepuscolo, grigie onde del mare, il levarsi innaturale del vento, "cose" illuminate solo dal chiarore lunare e figure indistinte che indossano "vesti di lino fluttuante". Alla fine, il lettore si trova completamente immerso in un'atmosfera di desolazione, vento e colori slavati – elementi che, a loro volta, verranno ben incarnati dalla terrificante apparizione con cui culmina il racconto. Nel corso dei secoli, i mezzi attraverso cui narrare storie si sono evoluti: la parola, la pagina scritta, il teatro, il cinema e, oggi, il videogioco. Quest'ultimo, rispetto agli altri, vede un fattore in più: la presenza attiva del giocatore. Un'occhiata ai titoli più riusciti mostra come molti tra questi abbiano saputo intessere anche nella giocabilità, ovvero in ciò che il giocatore "fa", elementi capaci di rafforzare le idee narrative su cui il gioco si basa.

In *Dead Space*, non c'è dubbio che il giocatore controlli un personaggio calato in una situazione da incubo e tale contesto viene amplificato in modo subliminale dalla lentezza dei movimenti dello stesso sullo schermo. Mentre ciò è reso formalmente comprensibile dalla pesante e goffa tuta spaziale che il protagonista è costretto a indossare per muoversi in un ambiente ostile, questa scelta riconduce anche a quelle situazioni tipiche proprio degli incubi in cui si cerca di scappare da un pericolo, ma i nostri movimenti sono inspiegabilmente goffi e rallentati.

Rimanendo nello stesso genere narrativo, non c'è dubbio che l'inquietante Alma di *F.E.A.R.* (Monolith) incuta un certo timore. La bambina, però, giunge a fare davvero paura solo verso la fine, in uno degli ultimi livelli, quando la sua presenza causa sia danni, sia la morte potenziale del protagonista. In un gioco d'azione è necessario che all'effetto psicologico se ne unisca uno pratico perché un'entità causi spavento. È per questo che *Aliens vs Predator 2* (sempre di Monolith) alla fine risulta più terrorizzante: i letali Alien del titolo, oltre a incarnare dozzine delle paure umane più recondite (come nei film in cui appaiono), sono rapidissimi e possono anche ammazzare il protagonista in pochi secondi. Per tale ragione, voltarsi di scatto e illuminare con la flebile torcia uno di essi, in agguato nel buio, può causare balzi sulla sedia olimpionici.

Quando si progetta un gioco (anche un titolo strategico o un wargame) è sempre importante ricordare come l'utente, alla fine, voglia vivere in modo attivo un'esperienza di cui normalmente fruisce passivamente – non importa se attraverso la visione di un film o la lettura di un libro di Storia. Un po' paradossalmente, i generi che si avvalgono in modo più esplicito e immediato di espedienti per immergere il giocatore nell'esperienza del gioco sono i simulatori (di volo o di guida) con i loro volanti, "cloche" e joystick che riproducono esattamente, per esempio, i dispositivi di controllo di un F-16. Il pilota virtuale è posto nella condizione di ripetere i gesti e le movenze della sua controparte nel mondo reale.

Ma questo può avvenire anche in una dimensione psicologica. Ed è ancora attualissima la "lezione" di un GdR classico come *Ultima IV*, imperniato sul cammino del protagonista verso l'Illuminazione. Al giocatore viene richiesto di pregare nei Santuari presenti nella landa (spesso raggiungibili dopo difficili prove), recitando "mantra" appropriati; dopo un periodo d'attesa, una "visione" darà al protagonista un indizio in più su come procedere nel suo sentiero spirituale.





In *Dead Space*, i movimenti del protagonista, goffi e rallentati, amplificano la sottile sensazione di trovarsi in un incubo.

LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.